Студия
PHantom
Фэнтези
D&D
# КНИГА ИГРОКА
DUNGEONS & DRAGONS
Все, что необходимо для создания персонажа
в одной из лучших в мире настольных ролевых игр

# КНИГА ИГРОКА

УЧАСТНИКИ ПРОЕКТА

**Ведущие разработчики D&D:** Майк Мирлс, Джереми Кроуфорд

**Руководитель:** Джереми Кроуфорд
**Разработка правил:** Родни Томпсон, Питер Ли
**Материал:** Джеймс Уайетт, Роберт Дж. Швальб, Брюс Р. Корделл
**Редактирование:** Мишель Картер, Крис Симс, Скотт Фицджеральд Грей, Кристофер Перкинс
**Продюсер:** Грег Билсленд

**Арт-директоры:** Кейт Ирвин, Дэн Гелон, Джон Шиндхетт, Мари Колковски, Мелисса Рейпир, Шауна Нарциссо
**Графическое оформление:** Бри Хейсс, Эмми Тандзи, Барри Крейг
**Рисунок обложки:** Тайлер Якобсон
**Художники-иллюстраторы:** Стив Аргайл, Том Баббей, Дарен Бадер, Сэм Барлей, Дрю Бейкер, Эрик Белисле, Марк Бем, Кристофер Брэдли, Ной Брэдли, Хосе Вега, Джулиан Кок Джун Вен, Бен Вуттен, Рэнди Галлегос, Ларс Грант-Вест, Лэйк Гурвиц, Джей Ди, Аллен Дуглас, Флориан де Жезенкур, Джастин Жерар, Уэйн Инглэнд, Клинт Кеарлей, Кёкай Котаки, Олли Лоусон, Титус Лунтер, Рафаэль Любке, Славомир Маняк, Скотт Мёрфи, Аарон Миллер, Марк Мольнар, Кристофер Моулье, Бринн Мэтини, Уильям О'Коннор, Гектор Ортиз, Дэвид Паломбо, Алессандра Пизано, Клаудио Позас, Аарон Дж. Райли, Роб Рей, Уэйн Рейнольдс, Миливой Серан, Крис Симан, Крейг Дж. Спиринг, Мэтт Ставицкий, Джон Станко, Алекс Стоун, Том Тенери, Кори Трего-Эрднер, Бет Тротт, Отэм Рейн Туркел, Ева Уайдерманн, Ричард Уиттерс, Тайлер Уолпол, Скотт М. Фишер, Джон Ходжсон, Ральф Хорсли, Сидхарт Чатурведи, Джедд Шеврие, Синтия Шепард, Йеспер Эйсинг, Крейг Эллиот, Тайлер Якобсон, Киеран Яннер

**Дополнительные участники:** Ким Мохан, Мэтт Шернетт, Крис Дюпюи, Том Ляпилле, Ричард Бейкер, Миранда Хорнер, Дженнифер Кларк Уилкс, Стив Винтер, Нина Хесс, Стив Тауншенд, Крис Янгс, Бен Петрешер, Том Олсен

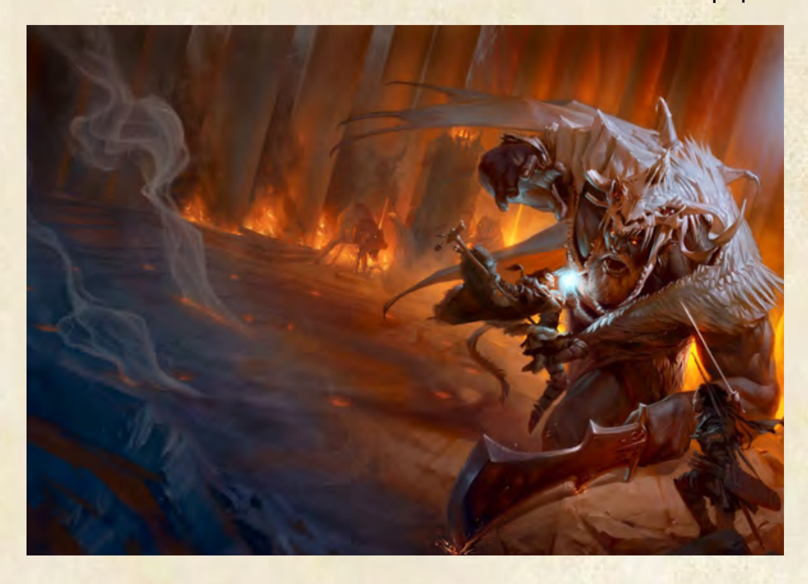
**Управление проектом:** Нил Шинкл, Ким Грэм, Джон Хэй
**Производственные услуги:** Синда Каллавей, Брайан Дюма, Джефферсон Данлап, Давид Гершман, Анита Уильямс

**Брендинг и маркетинг:** Натан Стюарт, Лиз Шух, Крис Линдси, Шелли Мazзанобль, Хилари Росс, Лаура Томмервик, Ким Лундстром, Тревор Кидд

**Основано на оригинальных правилах игры, созданной**
Э. Гэри Гайгэксом и Дейвом Арнесоном, совместно с Брайаном Блюме, Робом Кунцем, Джеймсом Вардом и Доном Кэем
**Последующие редакции разработаны**
Дж. Эриком Холмсом, Томом Молдваем, Фрэнком Ментцером, Аароном Оллстоном, Гарольдом Джонсоном, Дэвидом «Зеб» Куком, Эдом Гринвудом, Трейси Хикмэном, Маргарет Уэйс, Дугласом Найлзом, Джефом Граббом, Джонатаном Твитом, Монте Куком, Скипом Вильямсом, Ричардом Бейкером, Питером Адкисоном, Кейтом Бейкером, Биллом Славичеком, Энди Коллинзом и Робом Хейнсу

**Плейтест**
более 175 000 фанатов D&D. Спасибо!
**Дополнительные консультации**
Джеф Грабб, Кеннет Хайт, Кевин Кулп, Робин Лоус, С. Джон Росс, «RPGPundit», Винсент Вентурелла и Зак С.

Студия фэнтези PHantom, 2016
**Над русским проектом работали**
**Редактор:** Landor
**Переводчики *Книги игрока*:** Landor, MadHawk, 5Stilet5, AmethystBard, Bel_krsk, Eklipp, EvilCat, Georlik, Gnomaks, golem59, Harrm, lebarge, les_nick, MadArtist, MegaZoker, stafilokok, StopForRS, Tenkai, vitalas, VladPerevod, Xandr001, zasrasagod
**Вёрстка:** Всеволод Важов «Hextor»
**Шрифты:** Stivie



НА ОБЛОЖКЕ

На этой огненной сцене, проиллюстрированной Тайлером Якобсоном, огненный великан Король Шнарр зовёт своих адских псов присоединиться в борьбе с нежелательными гостями в его доме.

Предупреждение: Корпорация *Wizards of the Coast* не несёт ответственности за последствия разделения отряда, засовывания конечностей в рот злобного дьявольского лица, принятия приглашения на ужин от медвежатников, нападения на банкетный зал холмового великана, приведения в ярость дракона любого вида, а также за последствия положительного ответа на вопрос Мастера: «Вы уверены?»

620A9217000001 EN
ISBN: 987-0-7869-6560-1
Впервые отпечатано: Август 2014

9 8 7 6 5 4 3 2 1

**Перевод и русскоязычная терминология принадлежат студии фэнтези "PHantom"
Весь графический материал и система Dungeons&Dragons является собственностью корпорации Wizards of the Coast**

DUNGEONS & DRAGONS, D&D, WIZARDS OF THE COAST, Забытые Королевства, амперсанд в виде дракона, Книга игрока, Бестиарий, Руководство Мастера, остальные продукты Wizards of the Coast и соответствующие им логотипы являются торговыми марками Wizards of the Coast в США и других странах. Все персонажи и персонажи, имеющие очевидное с ними сходство, являются собственностью Wizards of the Coast. Этот материал защищён законом об авторском праве Соединённых Штатов Америки. Любое воспроизведение или несанкционированное использование материала или художественных работ, содержащихся здесь, возможно лишь с письменного разрешения Wizards of the Coast.

Отпечатано в США. ©2014 Wizards of the Coast LLC, PO Box 707, Renton, WA 98057-0707, USA. Изготовлено Hasbro SA, Rue Emile-Boéchat 31, 2800 Delémont, CH. Представительство Hasbro Europe, 4 The Square, Stockley Park, Uxbridge, Middlesex, UB111ET, UK.

This document is for non commercial use only!

# Содержание

# Предисловие

Давным-давно, в одном далёком королевстве под названием Среднезападные Соединённые Штаты, а точнее в штатах Миннесота и Висконсин, группа друзей собралась, чтоб навсегда изменить историю игр.

Это не было их целью само по себе, просто они устали читать сказки о волшебных мирах, наполненных чудовищами и приключениями. Они сами хотели играть в этих мирах. Это и подтолкнуло их к созданию Dungeons & Dragons, которые, в свою очередь, зажгли огонь игровой революции, горящий по сей день. Из этого можно сделать два вывода.

Первый указывает на их изобретательность и гениальное предположение о том, что игра является лучшим способом исследовать миры, которые иначе бы даже не существовали. Почти все современные электронные игры чем-либо обязаны D&D.

Второй вывод о врождённой привлекательности, свойственной их детищу. Dungeons & Dragons — позитивный феномен мирового масштаба. Эта игра была первой, и до сих пор остаётся лучшей в своей категории.

Для того чтобы играть в D&D, и делать это хорошо, вы не обязаны прочесть все правила и не нужно запоминать все детали игры. Не нужно в совершенстве владеть искусством бросания этих «забавных кубиков». Ничто из этого не имеет отношения к качественной игре.

Вам понадобится всего две вещи. Первое — это друзья, с которыми вы сможете разделить игру. Играть в игры с друзьями всегда весело, но D&D это больше, чем простое развлечение.

Игра D&D это пример коллективного творчества. Вы с вашими друзьями создаёте эпическую историю, наполненную действием и запоминающимися событиями. Вы создаёте одним вам понятные шутки, заставляющие вас смеяться годы спустя. Кости могут обойтись с вами жестоко, но вы не отступите. Совместное творчество создаст истории, которые вы будете пересказывать раз за разом, начиная с полных абсурда ситуаций и заканчивая достойными легенд событиями.

Если у вас нет друзей, заинтересованных в игре, не беспокойтесь. На помощь придёт особая алхимия, которая возникает вокруг игрового стола, и которой никто не способен сопротивляться. Сыграйте в игру с малознакомым человеком, и скорее всего вы станете друзьями. Это замечательный побочный эффект игры. Ближайшая игровая группа не дальше, чем игровой магазин, Интернет-форум или игровой конвент.

Вторая вещь, которая вам понадобится, это живое воображение, или, что даже более важно, желание использовать то воображение, которым вас наделила природа. Вы не обязаны быть блестящим рассказчиком или великолепным актёром. Достаточно желания творить и делиться этим с другими.

К счастью, так же как D&D может укрепить дружбу, оно придаёт смелости для творчества. D&D это игра, которая учит находить мудрые решения, делиться внезапными идеями, ведущими к решению проблем, и представлять, что могло бы случиться, вместо того, чтобы просто принять то, что есть.

Первые персонажи и приключения, которые вы создадите, почти наверняка окажутся сборищем всевозможных клише. Это правдиво для всех, начиная с величайших в мире Мастеров. Примите это, и сделайте второго персонажа или приключение лучше, а третьего ещё лучше. Повторяйте это снова и снова, и скоро вы сможете создать что угодно, начиная с предыстории персонажа, и заканчивая фэнтезийным миром для эпических приключений.

Как только вы овладеете этим навыком, он будет с вами навсегда. Бессчётное количество писателей, актёров и людей других творческих профессий начинали с нескольких листков заметок о D&D, кухонного стола и пригоршни игральных костей.

Во всём же остальном игра полностью ваша. Дружеские отношения, возникшие за столом, приключения, в которые вы ввязались, персонажи, которых создали, воспоминания, которые накопили, это всё ваше. D&D — это ваш персональный уголок вселенной, место, где вы можете делать всё, что угодно.

Теперь вперёд! Читайте правила игры и историю игровых миров, но помните, что вы — именно тот человек, который оживляет их. Они ничто без той вспышки света, которую вы им дарите.

Майк Мирлс
Май 2014

# Введение

Dungeons & Dragons (D&D) — ролевая игра, повествующая о мирах мечей и колдовства. Она содержит элементы детских игр, в которых мы воображали себя героями. Как и в тех играх, двигателем D&D является воображение. Эта игра о воображаемом замке, возвышающемся под грозовыми ночными небесами, и о том, как искатели приключений будут преодолевать испытания, которые выпадут на их долю.

> **Мастер:** После перехода через скалистые пики, дорога внезапно делает поворот на восток, и вот Замок Равенлофт возвышается перед вами. Разрушенные башни из камня хранят свой молчаливый дозор. Они выглядят заброшенными. Перед замком разверзлась глубокая пропасть, дно которой исчезает в плотном тумане. Опущенный подъёмный мост пересекает пропасть, ведя к арочному входу во двор замка. Цепи подъёмного моста скрипят на ветру, их изъеденное ржавчиной железо натянулось под весом. С вершины высоких мощных стен каменные горгульи смотрят на вас пустыми глазницами с ужасающими ухмылками. Гниющая деревянная опускная решётка ворот, зелёная от обвивающих её растений, преграждает тоннель входа. За ней находятся главные двери в Замок Равенлофт, которые открыты и заливают двор ярким тёплым светом.
>
> **Филлип (играющий Гаретом):** Я хочу взглянуть на горгулий. Думаю, это не просто статуи.
>
> **Эми (играющая Ривой):** Подъёмный мост не выглядит шатким? Я хочу посмотреть, насколько он прочный. Как мне кажется, мы сможем пересечь его, или он рухнет под нашим весом?

В отличие от детских игр в воображаемых героев, D&D предлагает структуру повествования, способ определения последствий действий, совершаемых искателями приключений. Игроки бросают игральные кости, чтобы выяснить, достигла ли атака цели, могут ли они взобраться на утёс, увернутся ли от удара магической молнии и справятся ли с другой опасной задачей. Любой исход возможен, но игровые кости делают некоторые исходы более вероятными, чем другие.

> **Мастер:** Хорошо, давайте по очереди. Филлип, ты осматриваешь горгулий?
>
> **Филлип:** Ага. Есть ли какой-нибудь намёк, что они могут быть существами, а не декорациями?
>
> **Мастер:** Сделай проверку Интеллекта.
>
> **Филлип:** Применяется ли мой навык Анализ?
>
> **Мастер:** Конечно!
>
> **Филлип (бросает к20):** Эх, семь.
>
> **Мастер:** Тебе кажется, что они выглядят как декорации. Так, Эми, Рива проверяет подъёмный мост?

В игре D&D каждый игрок создаёт искателя приключений (также называемого «персонажем») и объединяется с другими искателями приключений (отыгрываемыми друзьями). Работая вместе, группа может исследовать тёмное подземелье, разрушенный город, населённый привидениями замок, затерянный глубоко в джунглях храм или заполненную лавой пещеру под таинственной горой. Искатели приключений могут решать головоломки, разговаривать с другими персонажами, сражаться с фантастическими чудовищами и обнаруживать легендарные магические предметы и другие сокровища.

Один игрок берет на себя роль Мастера, арбитра и руководящего игрой рассказчика. Мастер создаёт приключения для персонажей, которые преодолевают опасности и решают, какими путями им следовать. Мастер может описать вход в замок Равенлофт, и игроки решают, что их искатели приключений будут делать. Будут ли они переходить опасный ветхий подъёмный мост? Обвяжут ли они друг друга верёвкой, чтобы свести к минимуму вероятность, что кто-то упадёт, если мост не выдержит? Или используют заклинание, которое перенесёт их через пропасть?

Затем Мастер определяет результаты действий искателей приключений и рассказывает, что с ними произошло. Поскольку Мастер может импровизировать в описании последствий любого действия игроков, D&D бесконечно гибкая игра, и любое приключение может быть захватывающим и непредсказуемым.

В игре нет общепринятого окончания: когда одна история или задание завершается, может начаться другое, создавая непрерывную историю, называемую **кампанией**. Многие люди, играющие в D&D, ведут кампании на протяжении нескольких месяцев или лет, встречаясь с друзьями примерно каждую неделю, чтобы вернуться к истории с того места, где они остановились. Могущество искателей приключений растёт на протяжении кампании. Каждый побеждённый монстр, каждое законченное приключение и каждое обретённое сокровище не только продвигает историю, но и даёт искателям приключений новые способности. Этот рост сил отражается в уровне искателя приключений.

В игре D&D нет побед или поражений, по крайней мере, не в том смысле, в котором эти слова обычно понимаются. Мастер и игроки совместно создают захватывающую историю об отважных искателях приключений, которые противостоят смертельным опасностям. Иногда героя может ждать ужасный конец: смерть от свирепых чудовищ или гнусного злодея. Даже если такое случится, другие искатели приключений могут начать поиски могущественной магии, способной возродить их павшего товарища, или же игрок может создать нового персонажа, чтобы продолжить игру. Группа может провалить задание, но если все хорошо провели время и создали незабываемую историю, то все выиграли.

## Миры приключений

Многочисленные миры D&D населены волшебством и чудовищами, храбрыми воинами и волнующими приключениями. Все они основаны на фундаменте средневекового фэнтези, к которому добавлены существа, места и магия, которые делают эти миры уникальными.

Миры игры D&D существуют в бескрайнем пространстве, называемом **мультивселенной**, и связаны странными и загадочными путями между собой и с другими планами существования, такими как Стихийный План Огня и Бесконечные Глубины Бездны. Внутри мультивселенной находится бесконечное разнообразие миров. Огромное количество их было опубликовано в качестве официальных игровых миров для игры D&D. Легенды Забытых Королевств, Сага о Копье, Серый Ястреб, Тёмное Солнце, Мистара и Эберрон — игровые миры, переплетённые вместе в материи мультивселенной. Наряду с этими мирами, существуют ещё

сотни тысяч, созданных поколениями игроков для своих собственных кампаний. И среди этого богатства мультивселенной вы можете создать свой собственный мир.

Все эти миры имеют сходные особенности, но каждый отличается своей собственной историей и культурой, различными чудовищами и расами, причудливой географией, древними подземельями и плетущими интриги злодеями. Некоторые расы имеют необычные особенности в различных мирах. Полурослики мира Тёмное Солнце, к примеру, являются обитающими в джунглях каннибалами, а эльфы — пустынными кочевниками. Некоторые миры населяют расы, неизвестные в других мирах, такие как кованые из Эберрона, созданные солдатами и наделённые жизнью, чтобы сражаться в Последней Войне. В некоторых мирах преобладает одна основная история, например, Война Копья, которая играет центральную роль в мире Саги о Копье. Но все они — миры D&D, и вы можете использовать правила этой книги, чтобы создать персонажа и играть в любом из них.

Ваш Мастер может проводить кампанию в одном из этих миров или в одном из миров, которые он создал. Из-за того что существует такое многообразие миров D&D, вы должны осведомиться у Мастера о наличии так называемых «домашних правил», которые будут влиять на ход игры. Мастер является главным авторитетом в проведении кампании в любом игровом мире, даже если тот является опубликованным.

# Использование этой книги

*Книга игрока* делится на три части.

**Часть 1** про создание персонажа, содержит правила и руководства, необходимые для создания персонажа, которого вы будете отыгрывать. Она содержит информацию о различных расах, классах, предысториях, снаряжении и других настраиваемых параметрах, которые вы можете выбрать. Многие правила 1 части основаны на материале 2 и 3 части. Если вы столкнулись в части 1 с игровым термином, который не понимаете, обратитесь к алфавитному указателю в конце книги.

**Часть 2** излагает правила о том, как играть в D&D за рамками основ, описанных в этом введении. Эта часть описывает виды бросков костей, совершаемых вами, чтобы определить успех или провал задач, которые пытается выполнить ваш персонаж, и описывает три обширные категории действий в игре: исследование, взаимодействие и сражение.

**Часть 3** полностью посвящена магии. Она охватывает природу магии в мирах D&D, правила сотворения заклинаний и огромный набор заклинаний, доступных для персонажей (и чудовищ), использующих магию.

# Как играть

Игра в D&D разворачивается в соответствии с этими базовыми шаблонами:

**1. Мастер описывает окружение.** Он говорит игрокам, где находятся их искатели приключений и что их окружает, предоставляя основной набор вариантов взаимодействия с окружением (сколько дверей есть в комнате, что находится на столе, кто сидит в таверне и так далее).

**2. Игроки описывают, что они хотят сделать.** Иногда один игрок говорит за весь отряд: «Мы идём в восточную дверь», например. В другой раз разные искатели приключений делают разные вещи: один может обыскивать сундук с сокровищами, в то время как второй изучает эзотерический символ, выгравированный на стене, а третий стоит на страже. Игроки не должны действовать строго по очереди, но Мастер слушает каждого игрока и решает исход этих действий.

Иногда решить исход действий легко. Если искатель приключений хочет пересечь комнату и открыть дверь, Мастер может просто сказать, что дверь открыта, и описать, что за ней находится. Но дверь может быть заперта, на полу может скрываться смертельная ловушка, или какое-нибудь другое обстоятельство может осложнять задачу персонажа. В таком случае Мастер решает, что произойдёт, возможно, полагаясь на бросок костей, чтобы определить последствия действий.

**3. Мастер описывает последствия действий искателей приключений.** Описание последствий часто приводит повторному принятию решений, что возвращает игру назад к шагу 1.

Этот шаблон поддерживается независимо от того, что делает искатель приключений: осторожно исследует руины, говорит с коварным принцем или сражается с могущественным драконом. В некоторых ситуациях, особенно в бою, действия более упорядочены и игроки (а также Мастер) действуют по очереди, выбирая и совершая действия. Но большую часть времени игра течёт плавно и гибко, приспосабливаясь к обстоятельствам приключения.

Зачастую действие приключения происходит в воображении игроков и Мастера, опираясь на словесные зарисовки. Некоторым Мастерам нравится использовать музыку, рисунки или записи звуковых эффектов, чтобы помочь создать настроение, и многие игроки и Мастера также подражают разным голосам, имитируя разных героев, чудовищ и других персонажей, которых они отыгрывают. Иногда Мастер может выложить на стол карту и использовать жетоны или миниатюры, представляющие каждое существо, участвующее в сцене, чтобы помочь игрокам отслеживать, кто и где расположен.

## Игровые кости

В игре используются многогранные кости с различным числом граней. Вы можете найти такие кости в игровых и большинстве книжных магазинов.

В правилах различные кости обозначаются буквой «к» с последующим числом сторон: к4, к6, к8, к10, к12 и к20. К примеру, к6 — это шестигранная кость (обычный кубик, который используется во многих играх).

Процентная кость или к100 работает несколько иначе. Вы генерируете число от 1 до 100 броском двух разных десятигранных костей с числами от 0 до 9. Одна кость (назначенная до броска) означает десятки, другая — единицы. Например, если вы выкинули «7» и «1», то результат броска равен «71». Два «0» обозначают «100». Некоторые десятигранные кости пронумерованы десятками (00, 10, 20 и так далее), из-за чего их проще отличить от кости, отвечающей за единицы. В этом случае бросок «70» и «1» означает число «71», а «00» и «0» означает «100».

Когда вам нужно бросить кости, правила указывают, как много и какого вида кости бросать, а также какие модификаторы добавлять. Например, «3к8 + 5» означает, что нужно бросить три восьмигранных кости, сложить их вместе и добавить 5 к сумме.

То же самое обозначение «к» встречается в формулировках вроде «1к3» и «1к2». Для имитации броска 1к3, бросьте к6 и разделите выброшенное число на 2 (округляя в большую строну). Для имитации броска 1к2, бросьте любую кость и назначьте «1» и «2» нечётным и чётным числам со-

ответственно (альтернативный вариант — если результат броска больше половины граней кости, результат равен «2»).

## К20

Пронзил ли клинок искателя приключений сердце дракона или просто отскочил от твёрдой как сталь чешуи? Поверит ли огр возмутительной лжи? Сможет ли персонаж переплыть бушующую реку? Сможет персонаж избежать сильного взрыва огненного шара или получит полный урон от пламени? В случаях, когда исход действия неизвестен, D&D полагается на бросок 20-гранной кости (к20), чтобы определить успех или провал.

Способности каждого персонажа и чудовища в игре определяются значениями **шести характеристик.** Характеристиками являются Сила, Ловкость, Телосложение, Интеллект, Мудрость и Харизма, и для большинства искателей приключений их значение варьируется от 3 до 18 (чудовища могут иметь низкие показатели, такие как 1, или высокие, такие как 30). Эти значения характеристик и выведенные из них **модификаторы характеристик** являются основой почти всех бросков к20, совершаемых игроками от лица персонажей и чудовищ.

Проверки характеристик, броски атаки и спасброски являются тремя главными видами бросков к20, образующими ядро правил игры. Все три следуют этим простым шагам:

**1. Бросьте игральные кости и добавьте модификатор.** Бросьте к20 и добавьте соответствующий модификатор. Как правило, этот модификатор выводится из показателя одной из шести характеристик и иногда включает в себя бонус мастерства, отражающий особые умения персонажа (дополнительную информацию по всем характеристикам и определению модификаторов характеристик смотрите в главе 1).

**2. Примените ситуационные бонусы и штрафы.** Классовые умения, заклинания, отдельные обстоятельства или некоторые другие эффекты могут давать бонус или накладывать штраф на проверку.

**3. Сравните сумму с целевым числом.** Если итоговый результат равен или превосходит целевое число, проверка характеристики, бросок атаки или спасбросок будут успешными. В противном случае происходит провал. Обычно только Мастер определяет целевые числа и говорит игрокам, успешна или провалена оказалась проверка характеристики, бросок атаки или спасбросок.

Целевое число для проверок характеристик и спасбросков называется **Сложностью** (Сл). Целевое число для бросков атаки называется **Классом Доспеха** (КД).

Это простое правило определяет решение большинства задач во время игры. Глава 7 предоставляет более детальные правила по использованию к20 в игре.

## Преимущество и помеха

Иногда проверка характеристики, бросок атаки или спасбросок изменяются особыми ситуациями, называемыми преимуществами или помехами. Преимущество отражает положительные обстоятельства броска к20, в то время как помехи отражают обратное. Если у вас есть преимущество либо помеха, вы бросаете второй к20, когда совершаете бросок. Используйте наибольшее значение из двух бросков, если у вас есть преимущество, или используйте меньшее значение, если у вас помеха. Например, если у вас помеха и выпадает «17» и «5», вы используете результат «5». Если бы у вас было преимущество, ваш результат был бы равен «17».

Более детальные правила по преимуществам и помехам представлены в главе 7.

## Частное превосходит общее

Эта книга содержит правила, особенно в частях 2 и 3, которые определяют проведение игры. Тем не менее многие расовые особенности, классовые умения, заклинания, магические предметы, способности чудовищ и другие игровые элементы местами противоречат основным правилам, создавая исключения в части игровой механики. Запомните следующее: когда частное правило противоречит общему правилу, частное правило побеждает.

Исключения из правил часто незначительны. Например, многие искатели приключений не владеют длинными луками, но все лесные эльфы владеют ими благодаря расовой особенности. Эта особенность создаёт небольшое исключение в игре. Другие примеры нарушения правил более значительны. Например, искатель приключений обычно не может проходить сквозь стены, но некоторые заклинания делают это возможным. Магия — источник большинства серьёзных исключений из правил.

## Округление в меньшую сторону

Это ещё одно общее правило, которое нужно знать на начальном этапе. Всякий раз, когда вы делите число в игре, округляйте в меньшую сторону, если имеется дробный остаток, даже если остаток равен или больше 0,5.

# Приключения

Игра D&D заключается в том, что группа персонажей пускается в приключение, которое им представляет Мастер. Каждый персонаж привносит в приключение определённые способности в виде характеристик и навыков, классовых умений, расовых особенностей, снаряжения и магических предметов. Каждый персонаж уникален, со своими сильными и слабыми сторонами, поэтому лучший отряд искателей приключений — тот, в котором персонажи дополняют друг друга и прикрывают слабые места своих компаньонов. Искатели приключений должны сотрудничать, чтобы успешно завершить приключение.

Приключение — это сердце игры, история с началом, серединой и концом. Приключение может быть создано Мастером или приобретено в готовом виде, откорректировано и изменено в соответствии

с потребностями и желаниями Мастера. В любом случае, приключение происходит в фантастическом окружении, будь то подземелье, рушащийся замок, участок дикой территории или шумный город.

В приключении участвует множество персонажей: искатели приключений, созданные и отыгрываемые игроками за столом; а также персонажи Мастера (ПМ). Такие персонажи могут быть покровителями, союзниками, врагами, наёмниками или просто дополнительными декорациями в приключении. Часто один из ПМ — злодей, чьи планы побуждают искателей приключений к действию.

В течение своих приключений персонажи сталкиваются с различными существами, объектами, и ситуациями, с которыми они должны взаимодействовать тем или иным образом. Иногда искатели приключений и другие существа делают всё возможное, чтобы убить или взять в плен друг друга в сражении. В другой раз искатели приключений разговаривают с другим существом (или даже с магическим предметом) с определённой целью. Искатели приключений часто решают головоломки, обходят препятствия, ищут что-нибудь спрятанное или разрешают текущую ситуацию. В то же время они исследуют мир, принимают решения о том, какими дорогами путешествовать и что они станут делать дальше.

Приключения различаются по длине и сложности. Короткое приключение может представлять только несколько испытаний и занимать не более одного игрового собрания. Длинное приключение может включать сотни сражений, взаимодействий и других испытаний и занимать десятки собраний протяжённостью в несколько недель или месяцев реального времени. Как правило, приключение заканчивается тем, что герои возвращаются к цивилизации, чтобы отдохнуть и насладиться заработанной добычей.

Но это ещё не конец истории. Вы можете представить, что приключение — один эпизод телесериала, состоящий из нескольких захватывающих сцен. Кампания — ряд серий, цепочка объединённых приключений, включающих группу искателей приключений, присутствующих в центре повествования от начала до конца.

## Три столпа приключения

Искатели приключений могут попытаться сделать всё, что могут вообразить себе игроки, однако будет полезно свести любую деятельность в три основные категории: исследование, социальное взаимодействие и сражение.

**Исследование** включает в себя путешествия искателей приключений по миру и их взаимодействие с объектами и ситуациями, которые требуют их внимания. Исследование является двусторонним способом взаимодействия: игроки описывают, что совершают их персонажи, а Мастер рассказывает игрокам, что происходит в результате. В большом масштабе это может включать в себя то, как персонажи пересекают холмистую равнину или пробираются в течение часа через подземные пещеры. В малых масштабах исследование может означать то, как один персонаж тянет за рычаг в комнате подземелья, чтобы посмотреть, что произойдёт.

**Социальное взаимодействие** описывает то, как искатели приключений общаются с кем-либо (или чем-либо). Это может быть требование, чтобы захваченный разведчик раскрыл секретный вход в логово гоблинов, получение информации от спасённого узника, мольба о пощаде, обращённая к вождю орков или попытка убедить разговорчивое волшебное зеркало показать отдалённое место.

В правилах в главах 7 и 8 есть дополнительные сведения по исследованию и социальному взаимодействию, а также вам пригодятся классовые умения в главе 3 и особенности личности из главы 4.

**Сражение** рассматривается в главе 9, его правила затрагивают персонажей и других существ, размахивающих оружием, накладывающих заклинания, маневрирующих в попытке сокрушить своих противников вне зависимости от того, означает ли это убийство всех врагов, взятие в плен или обращение в бегство. Сражение является наиболее структурированным элементом игры, где существа ходят по очереди, чтобы каждый получил возможность действовать. Даже в пылу ожесточённого сражения у искателей приключений остаётся обилие возможностей: попытаться совершить дурацкий трюк, вроде попытки съехать вниз по лестнице на щите; исследовать окружающую обстановку (например, потянуть загадочный рычаг); начать взаимодействовать с другими существами, в том числе с союзниками, врагами и нейтральными сторонами.

## Чудеса магии

Редкое приключение обходится без каких-либо магических событий. В жизни искателя приключений встречается и полезная и вредоносная магия, и ей посвящены главы 10 и 11.

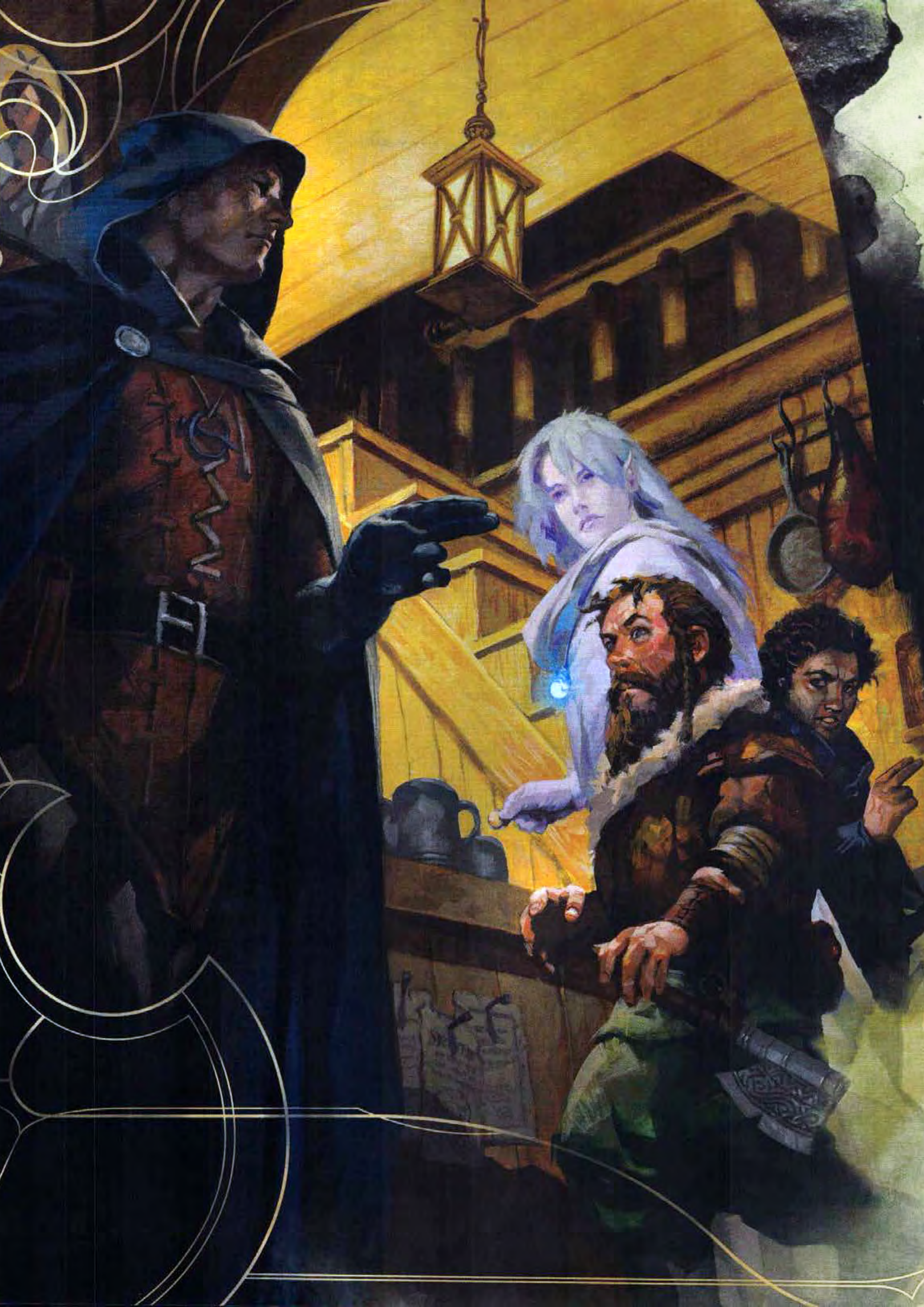
В мирах D&D практикующие магию персонажи редки, они живут отдельно от большинства людей из-за своего необычайного таланта. Обыватели могут видеть свидетельства магии регулярно, но они обычно незначительны — фантастическое чудовище, видение, снизошедшее молящемуся, волшебник, пересекающий улицу с оживлённым стражем в качестве телохранителя.

Для искателей приключений же магия является ключом к выживанию. Без исцеляющей магии жрецов и паладинов искатели приключений могут быстро умереть от ранений. Без волшебной поддержки бардов и жрецов воины могут быть сокрушены могучими противниками. Без чистой магической мощи и разносторонности волшебников и друидов любая угроза может возрасти десятикратно.

Магия — также любимый инструмент злодеев. Множество приключений основано на интригах заклинателей, которые безрассудно используют магию, пока не случится катастрофа. Лидер культа стремится пробудить бога, дремлющего в пучинах моря; ведьма похищает юношей, чтобы поглотить их энергию; безумный волшебник трудится, чтобы сколотить армию магически оживлённых големов; дракон начинает мистический ритуал, чтобы возвыситься до божества разрушения — всё это только несколько примеров угроз магической природы, с которыми искатели приключений могут столкнуться. Но с магией в своём арсенале в виде заклинаний и волшебных предметов, искатели приключений могут одержать победу!

# ЧАСТЬ 1

## Создание персонажа



# Глава 1: Создание персонажа

Ваш первый шаг в роли искателя приключений в D&D заключается в том, чтобы представить себе и создать собственного персонажа. Ваш персонаж является сочетанием игровой статистики, ролевых зацепок и вашего воображения. Вы выбираете расу (например, человек или полурослик) и класс (например, воин или волшебник). Вы также создаёте личность, внешность и предысторию своего персонажа. По завершении создания ваш персонаж станет вашим представителем в игре, вашим аватаром в мире D&D.

Перед тем как вы углубитесь в изучение шага 1, подумайте о том, каким искателем приключений вы хотите играть. Вы можете быть отважным воином, проворным плутом, пылким жрецом или эксцентричным волшебником. А, может быть, вы заинтересованы в создании нестандартного персонажа, такого как мускулистый плут, который предпочитает рукопашный бой, или меткий стрелок, который отстреливает противников издалека? Вам нравятся фэнтези произведения с участием дварфов и эльфов? Создайте персонажа одной из этих рас! Хотите, чтобы ваш персонаж был самым стойким искателем приключений за столом? Попробуйте классы варвар или паладин. Если вы не знаете с чего начать, посмотрите на иллюстрации в этой книге, чтобы найти то, что привлечёт ваш интерес.

Когда вы представили себе своего персонажа, следуйте описанным ниже шагам по порядку, принимая решения, которые будут отображать натуру создаваемого персонажа. Ваше представление о персонаже может эволюционировать с каждым сделанным вами выбором. Важно то, чтобы вы сели за стол с персонажем, которым хотите играть.

В этой главе мы используем термин **лист персонажа** для обозначения всего, что вы используете для описания своего персонажа, вне зависимости от того, официальный ли это лист персонажа (приведён в конце книги), какие-то виды цифровых записей или кусок тетрадного листа. Официальный лист персонажа D&D идеально подходит для начала, пока вы не узнаете, какая информация вам нужна и как её использовать во время игры.

### Создание Бруенора

Каждый шаг создания персонажа включает пример, в котором игрок по имени Боб создаёт своего персонажа — дварфа Бруенора.

## 1. Выберите расу

Каждый персонаж принадлежит к одной из множества разумных гуманоидных рас мира D&D. Наиболее распространёнными расами игровых персонажей являются дварфы, эльфы, полурослики и люди. Некоторые расы также имеют **подрасы**, например, горный дварф или лесной эльф. В главе 2 приводится больше информации об этих, а также других менее распространенных расах: драконорождённых, гномах, полуэльфах, полуорках и тифлингах.

Раса, которую вы выбрали, придаёт индивидуальность вашему персонажу, определяя характерную внешность и врождённые таланты, полученные через культуру и происхождение. Раса вашего персонажа даёт определённые расовые особенности, такие как: особые чувства, владение несколькими видами оружия или инструментов, владение одним или несколькими навыками, а также возможность использовать простейшие заклинания. Эти особенности иногда хорошо сочетаются со способностями некоторых классов (см. шаг 2). Например, особенности расы легконогих полуросликов делают их исключительными плутами, а высшие эльфы, как правило, становятся могущественными волшебниками. Иногда поступать не по шаблонам тоже может быть весело. Полуорк паладин и горный дварф волшебник, например, могут быть необычными, но запоминающимися персонажами.

Ваша раса также увеличивает одно или несколько значений характеристик, которые вы определите в шаге 3. Запишите эти улучшения и не забудьте учесть их позже.

Запишите особенности вашей расы на листе персонажа. Также обязательно отметьте ваши начальные языки и базовую скорость.

### Создание Бруенора, шаг 1

Боб сел за создание своего персонажа. Он решает, что грубый горный дварф — тот персонаж, которым он хочет играть. Он записывает все особенности расы дварфов в свой лист персонажа, включая его скорость — 25 футов и языки, которыми он владеет: Общий и Дварфский.

## 2. Выберите класс

Каждый искатель приключений — представитель какого-либо класса. Класс в общих чертах описывает призвание персонажа, таланты, которыми он обладает, и тактики, к которым он чаще всего прибегает, когда исследует подземелье, сражается с монстрами или участвует в напряжённых переговорах. Классы персонажей описаны в главе 3.

Ваш персонаж получает ряд преимуществ от выбранного вами класса. Множество этих преимуществ являются **классовыми умениями** — возможностями (включая чтение заклинаний), которые отличают вашего персонажа от представителей других классов. Вы также получаете перечень **владения** (умение пользоваться) доспехами, оружием, навыками, спасбросками и иногда инструментами. Владение определяет многое из того, что ваш персонаж может делать особенно хорошо: применять в бою определённые виды оружия или убедительно лгать.

На своём листе персонажа запишите все умения, которыми обладает ваш класс на 1 уровне.

### Уровень

Обычно персонаж начинает с 1 уровня и достигает новых уровней, завершая приключения и получая **опыт**. На 1 уровне персонаж неопытен в мире приключений, хотя он мог быть солдатом или пиратом и вести опасную жизнь и раньше.

1 уровень означает для вашего персонажа вступление в жизнь искателя приключений. Если вы уже знакомы с игрой или если вы присоединяетесь к текущей кампании, ваш Мастер может решить, что вы начинаете с более высоким

#### Быстрое создание

Описание каждого класса в главе 3 включает в себя раздел, предлагающий варианты быстрого создания персонажа этого класса, включая распределение значений характеристик, предысторию, подходящую для класса и начальные заклинания.

уровнем, предполагая, что ваш персонаж уже пережил несколько опасных приключений.

Запишите свой уровень на листе персонажа. Если вы начинаете не с 1 уровня, запишите дополнительные способности, которые предоставляет ваш класс. Также запишите свой текущий опыт. У персонажа 1 уровня 0 опыта. Персонаж более высокого уровня, как правило, начинает с минимальным значением опыта, необходимым для достижения этого уровня (смотрите «После 1 уровня» далее в этой главе).

### Хиты и Кость Хитов

Хиты вашего персонажа определяют, насколько стойким является ваш персонаж в сражениях и других опасных ситуациях. Ваши хиты определяются вашей Костью Хитов.

На 1 уровне, у вашего персонажа 1 Кость Хитов, и вид этой кости определяется вашим классом. Вы начинаете с числом хитов, равным наибольшему возможному результату броска этой кости, как отмечено в описании вашего класса (вы также добавляете ваш модификатор Телосложения, который определите на шаге 3). Это число также является вашим **максимальным значением хитов**.

#### Сводка значений характеристик

**Сила**

*Показатель:* Природный атлетизм, физическая сила

*Важна для:* Варвар, воин, паладин

*Расовый бонус:*

| | |
|---|---|
| Горный дварф (+2) | Полуорк (+2) |
| Человек (+1) | Драконорождённый (+2) |

**Ловкость**

*Показатель:* Проворство, реакция, равновесие

*Важна для:* Монах, плут, следопыт

*Расовый бонус:*

| | |
|---|---|
| Эльф (+2) | Лесной гном (+1) |
| Полурослик (+2) | Человек (+1) |

**Телосложение**

*Показатель:* Здоровье, выносливость, жизненная сила

*Важно для:* Все классы

*Расовый бонус:*

| | |
|---|---|
| Дварф (+2) | Каменный гном (+1) |
| Человек (+1) | Коренастый полурослик (+1) |
| Полуорк (+1) | |

**Интеллект**

*Показатель:* Ясность ума, память, аналитические способности

*Важен для:* Волшебник

*Расовый бонус:*

| | |
|---|---|
| Высший эльф (+1) | Тифлинг (+1) |
| Гном (+2) | Человек (+1) |

**Мудрость**

*Показатель:* Осведомлённость, интуиция, проницательность

*Важна для:* Друид, жрец

*Расовый бонус:*

| | |
|---|---|
| Холмовой дварф (+1) | Человек (+1) |
| Лесной эльф (+1) | |

**Харизма**

*Показатель:* Уверенность, красноречие, лидерство

*Важна для:* Бард, колдун, чародей

*Расовый бонус:*

| | |
|---|---|
| Полуэльф (+2) | Драконорождённый (+1) |
| Дроу (+1) | Человек (+1) |
| Тифлинг (+2) | Легконогий полурослик (+1) |

Запишите число хитов вашего персонажа на своём листе персонажа. Также запишите вид Кости Хитов, которую использует ваш персонаж и число Костей Хитов, которое у него есть. После отдыха вы можете тратить Кости Хитов на восстановление хитов (смотрите «Отдых» в главе 8).

### Бонус мастерства

В таблице, которая находится в описании вашего класса, приведён бонус мастерства, который равен +2 для персонажа 1 уровня. Ваш бонус мастерства добавляется ко многим числам, которые вы будете записывать на свой лист персонажа:

- Броски атаки при использовании оружия, которым вы владеете
- Броски атаки заклинаний, которые вы активируете
- Проверки характеристик при использовании навыков, которыми вы владеете
- Проверки характеристик с инструментами, которыми вы владеете
- Спасброски, которыми вы владеете
- Сл. спасбросков для заклинаний, которые вы активируете (объясняется для классов, способных творить заклинания)

Ваш класс определяет владение спасбросками, некоторыми навыками и инструментами (навыки описаны в главе 7, инструменты — в главе 5), и то, каким оружием вы владеете. Ваша предыстория, равно как и некоторые расы, даёт вам владение дополнительными навыками и инструментами. Обязательно запишите всё, чем вы владеете, а также бонус мастерства в свой лист персонажа.

Ваш бонус мастерства не может быть добавлен к одному броску костей или какому-либо числу более одного раза. Иногда ваш бонус мастерства может быть преобразован (увеличен или уменьшен вдвое), прежде чем будет прибавлен к броску. Если обстоятельства позволяют предположить, что ваш бонус мастерства добавляется больше одного раза к одному и тому же броску или должен быть умножен более одного раза, все-таки добавьте его только один раз, увеличьте или уменьшите вдвое только один раз.

### Создание Бруенора, шаг 2

Боб представляет себе Бруенора, несущегося в битву с топором в руке. Один рог на его шлеме отломлен. Он делает Бруенора воином и отмечает, чем он владеет, а также записывает классовые умения воина 1 уровня в свой лист персонажа.

Как воин 1 уровня, Бруенор имеет 1 Кость Хитов — к10 и начинает с числом хитов, равным 10 + модификатор Телосложения. Боб отмечает это и вписывает итоговое число после того, как определит показатель Телосложения Бруенора (смотрите шаг 3). Боб также отмечает бонус мастерства для персонажа 1 уровня, который равен +2.

## 3. Определите значения характеристик

Многое из того, что ваш персонаж способен сделать в игре, зависит от его шести характеристик: **Силы**, **Ловкости**, **Телосложения**, **Интеллекта**, **Мудрости** и **Харизмы**. У каждой характеристики есть значение, которое является числом, которое записывается в листе персонажа.

Использование шести характеристик в игре описывается в главе 7. Таблица «Сводка значений характеристик» содержит краткую информацию о

том, на какие качества влияет каждая характеристика, расовые поправки характеристик, какая характеристика наиболее важна для каждого класса.

Вы генерируете шесть **значений характеристик** случайно. Бросьте четыре 6-гранных кости и запишите сумму трёх наибольших результатов на листке для заметок. Проделайте это ещё пять раз, чтобы у вас получилось 6 чисел. Если вы хотите сэкономить время или вам не нравится идея случайного определения значений характеристик, вы можете использовать следующие числа: 15, 14, 13, 12, 10, 8.

Теперь запишите каждое из шести полученных чисел рядом с каждой из шести характеристик вашего персонажа, чтобы присвоить значения Силе, Ловкости, Телосложению, Интеллекту, Мудрости и Харизме. После выбора расы значения характеристик изменятся, отметьте эти изменения в листе персонажа.

После распределения значений характеристик определите **модификаторы характеристик**, используя таблицу «Значения и модификаторы характеристик». Для определения модификатора характеристики без обращения к таблице вычтите 10 из значения характеристики и разделите результат на 2, округляя до меньшего целого. Запишите модификаторы всех характеристик.

### Создание Бруенора, шаг 3

Боб решает использовать стандартный набор значений (15, 14, 13, 12, 10, 8) для характеристик Бруенора. Поскольку Бруенор воин, он присваивает наивысшее значение 15 Силе. Следующее значение (14) он присваивает Телосложению. Бруенор может быть бесшабашным воином, но Боб хочет, чтобы его дварф был старше, мудрее, а также был хорошим лидером, так что он выбирает подходящие значения Мудрости и Харизмы. После добавления расовых поправок (увеличение Телосложения и Силы на 2), значения характеристик Бруенора выглядят таким образом: Сила 17 (+3), Ловкость 10 (+0), Телосложение 16 (+3), Интеллект 8 (−1), Мудрость 13 (+1), Харизма 12 (+1).

Боб записывает итоговое значение хитов: 10 + модификатор Телосложения (+3), то есть 13 хитов.

### Вариант: Настройка значений характеристик

Если Мастер позволит, вы можете использовать этот вариант определения значений характеристик. Метод, описанный здесь, позволяет создать персонажа с набором характеристик, которые вы подбираете индивидуально.

Вы получаете 27 пунктов, которые распределяете между значениями характеристик. Цена каждого значения приведена в таблице «Цена значений характеристик». Например, значение 14 стоит 7 пунктов. 15 — наибольшее значение характеристики, которое вы можете получить в итоге, используя этот метод (перед применением расовых улучшений). Значение характеристики не может быть ниже 8.

Этот метод определения характеристик позволяет создать набор из трёх высоких и трёх низких значений (15, 15, 15, 8, 8, 8), или набор средних и выше среднего (13, 13, 13, 12, 12, 12), или другой набор значений между этими крайностями.

#### Цена значений характеристик

| Значение | Цена | Значение | Цена |
|---|---|---|---|
| 8 | 0 | 12 | 4 |
| 9 | 1 | 13 | 5 |
| 10 | 2 | 14 | 7 |
| 11 | 3 | 15 | 9 |

#### Значения и модификаторы характеристик

| Знач. | Модификатор | Знач. | Модификатор |
|---|---|---|---|
| 1 | −5 | 16–17 | +3 |
| 2–3 | −4 | 18–19 | +4 |
| 4–5 | −3 | 20–21 | +5 |
| 6–7 | −2 | 22–23 | +6 |
| 8–9 | −1 | 24–25 | +7 |
| 10–11 | +0 | 26–27 | +8 |
| 12–13 | +1 | 28–29 | +9 |
| 14–15 | +2 | 30 | +10 |

## 4. Опишите вашего персонажа

После того как вы узнали основные игровые параметры своего персонажа, наступает время охарактеризовать его как личность. Ваш персонаж нуждается в имени. Потратьте несколько минут, размышляя о том, как он выглядит и как, в общих чертах, ведёт себя.

Используя информацию из главы 4, вы можете конкретизировать физические данные и личные качества персонажа. Выберите его **мировоззрение** (моральный компас, который руководит его решениями) и **идеалы**. Глава 4 также поможет вам определить вещи, наиболее дорогие вашему персонажу и называемые **привязанностями**, а также **слабости**, которые однажды могут сломить его.

**Предыстория** вашего персонажа описывает его родину, первоначальную специальность и место персонажа в мире D&D. Ваш Мастер может предложить дополнительные предыстории помимо тех, что включены в главу 4. Предыстория также может быть доработана, чтобы точнее подходить концепции вашего персонажа.

Предыстория даёт вашему персонажу особые умения и владение двумя навыками, а также может предоставлять знание дополнительных языков или владение некоторыми видами инструментов. Запишите эту информацию вместе с информацией о личности, которую вы разработали, в свой лист персонажа.

### Характеристики вашего персонажа

Обратите внимание на значения характеристик и расу вашего персонажа, когда придумываете его внешность и личность. Очень сильный персонаж с низким Интеллектом будет думать и вести себя совершенно иначе, чем очень умный персонаж с низкой Силой.

Например, высокое значение Силы обычно соответствует плотному или атлетичному телу, в то время как персонаж с низким значением Силы может быть худым или тучным.

Персонаж с высоким значением Ловкости, вероятно, будет гибким и стройным, в то время как персонаж с низким значением Ловкости может быть либо долговязым и неуклюжим, либо тяжёлым, с толстыми, как сардельки, пальцами.

Персонаж с высоким значением Телосложения обычно выглядит полным энергии, со здоровым блеском в глазах. Персонаж с низким значением Телосложения может быть болезненным или хилым.

Персонаж с высоким значением Интеллекта может быть очень любознательным и прилежным, в то время как персонаж с низким значением Интеллекта может разговаривать примитивно или легко забывать подробности.

Персонаж с высоким значением Мудрости проявляет рассудительность, сопереживание и имеет хорошее представление о происходящих вокруг событиях. Персонаж с низким значением Мудрости может быть рассеянным, безрассудным или забывчивым.

Персонаж с высоким значением Харизмы излучает уверенность, он привлекателен, имеет лидерские качества или способен запугать. Персонаж с низким значением Харизмы может быть воспринят как раздражающий, неубедительный или робкий.

### Создание Бруенора, шаг 4

Боб заполняет некоторые общие характеристики Бруенора: его имя, его пол (мужской), его рост и вес и его мировоззрение (законно-добрый). Его высокие значения Силы и Телосложения предполагает здоровое и атлетичное тело, а его низкий Интеллект предполагает некоторую степень забывчивости.

Боб решает, что Бруенор происходит из знатного рода, но его клан был изгнан из родных земель, когда Бруенор был очень молод. Он вырос, работая кузнецом в отдалённых поселениях долины Ледяного Ветра. Но у Бруенора судьба героя: он должен вернуть свою родину, так что Боб выбирает предысторию народного героя для своего дварфа. Он отмечает особые умения персонажа, которые даёт ему эта предыстория, и то, чем он владеет.

У Боба есть довольно чёткое представление о личности Бруенора, так что он пропускает личные качества, предлагаемые в описании предыстории народного героя, отмечая вместо этого, что Бруенор заботливый, чувствительный дварф, который искренне любит своих друзей и союзников, но скрывает своё мягкое сердце за грубой, ворчливой манерой поведения. Он выбирает идеал из списка своей предыстории — справедливость, отмечая, что Бруенор считает, что никто не может быть выше закона.

Из предыстории становится очевидной привязанность Бруенора: он стремится забрать Мифриловый Зал — его родину — из лап теневого дракона, изгнавшего дварфов. Его слабость связана с его заботливой, чувствительной натурой — он благосклонен к сиротам и заблудшим душам, которые вызывают в нём жалость, даже когда это может быть не оправданно.

## 5. Выберите снаряжение

Ваш класс и предыстория определяют **начальное снаряжение** вашего персонажа, включая оружие, доспех и другое оснащение искателя приключений. Запишите это снаряжение в лист персонажа. Все эти предметы подробно описаны в главе 5.

Вместо того чтобы брать оснащение, приводимое в описании класса и предыстории, вы можете купить своё начальное снаряжение. У вас есть **золотые монеты** (зм), количество которых зависит от вашего класса, как отмечено в главе 5. Там также приведены обширные списки снаряжения с ценами. Если желаете, вы можете бесплатно выбрать одну безделушку (смотрите таблицу «Безделушки» в конце главы 5).

Ваш показатель Силы ограничивает количество снаряжения, которое вы сможете носить с собой. Старайтесь не приобретать снаряжение общим весом (в фунтах), превышающим значение Силы в 15 раз. Глава 7 содержит больше информации о переносимой нагрузке.

### Класс Доспеха

Ваш **Класс Доспеха** (КД) определяет, насколько хорошо ваш персонаж избегает ранений в бою. На КД влияет надетый доспех, удерживаемый щит и модификатор Ловкости. Однако не все персонажи носят доспехи и щиты.

Без доспеха и щита КД вашего персонажа равен 10 + модификатор Ловкости. Если ваш персонаж одет в доспех, снаряжён щитом или и тем и другим, рассчитайте ваш КД, используя правила главы 5. Запишите свой КД в лист персонажа.

Ваш персонаж должен владеть доспехами и щитом, чтобы использовать их эффективно. Владение доспехами и щитом определяется классом. При ношении доспехов и щитов, которыми вы не владеете, накладываются определённые штрафы, как описано в главе 5.

Некоторые заклинания и классовые умения позволяют вам рассчитывать ваш КД другим способом. Если у вас есть различные умения, позволяющие рассчитывать КД разными способами, вы сами выбираете, который из них будете использовать.

### Оружие

Для каждого оружия, которым обладает ваш персонаж, рассчитайте модификатор, используемый при атаке, и урон, причиняемый при попадании.

Совершая атаку оружием, вы бросаете к20, прибавляете ваш бонус мастерства (если вы владеете этим оружием) и соответствующий модификатор характеристики.

- Для атак **рукопашным оружием** используйте модификатор Силы для расчёта бросков атаки и урона. Оружие, обладающее свойством «фехтовальное», такое как рапира, может использовать модификатор Ловкости, а не Силы.
- Для атак **дальнобойным оружием** используйте модификатор Ловкости для бросков атаки и урона. Оружие, обладающее свойством «метательное», такое как ручной топор, может использовать модификатор Силы, а не Ловкости.

### Создание Бруенора, шаг 5

Боб записывает начальное снаряжение, доставшееся ему от класса воина и предыстории народного

героя. Его начальное снаряжение включает кольчугу и щит, которые в сочетании дают Бруенору Класс Доспеха 18.

Боб выбирает для Бруенора в качестве оружия боевой топор и два ручных топора. Его боевой топор — рукопашное оружие, так что Бруенор использует модификатор Силы для своих атак и при причинении урона. Его бонус атаки равен (+5). Это сумма модификатора Силы (+3) и бонуса мастерства (+2).

Боевой топор причиняет рубящий урон 1к8, и Бруенор добавляет модификатор Силы к урону, когда попадает по противнику, что в итоге даёт рубящий урон 1к8 + 3. Когда Бруенор метает ручной топор, у него получается такой же бонус атаки (ручной топор — метательное оружие, поэтому используется модификатор Силы для расчёта бросков атак и урона), и оружие причиняет рубящий урон 1к6 + 3.

## 6. Соберитесь вместе

Большинство персонажей D&D не работают в одиночку. Каждый персонаж играет определённую роль в **отряде** — группе искателей приключений, слаженно работающих для достижения общей цели. Работа в команде и сотрудничество значительно увеличивают шансы вашего отряда пережить многие опасности в мирах D&D. Поговорите с вашими игроками и Мастером, чтобы решить, знают ли ваши персонажи друг друга, как они встретились и какого рода задания может выполнять группа.

# После 1 уровня

Когда ваш персонаж отправляется в приключение и преодолевает испытания, он получает опыт, выраженный в виде очков опыта. Персонаж, который получает определённое количество очков опыта, улучшает свои способности. Это улучшение называется достижением **уровня**.

Когда ваш персонаж достигает определённого уровня, его класс часто предоставляет дополнительные умения, которые указаны в описании класса. Некоторые из этих умений позволяют увеличить значения характеристик: либо увеличив два значения на 1, либо увеличив одно значение на 2. Максимальное значение характеристики — 20, сделать значение больше этого показателя нельзя. Кроме того, на определённых уровнях у каждого персонажа увеличивается бонус мастерства.

Каждый раз, когда вы получаете уровень, вы получаете 1 дополнительную Кость Хитов. Совершите бросок этой кости, добавьте ваш бонус Телосложения к результату и прибавьте полученное число к максимальному числу хитов. Вместо этого вы можете прибавлять фиксированное значение, указанное в начале описания вашего класса, которое является усреднённым результатом броска кости (округлённым в большую сторону).

Когда ваш модификатор Телосложения увеличивается на 1, максимум ваших хитов увеличивается на 1 за каждый достигнутый вами уровень. Например, когда Бруенор достигает 8 уровня, он повышает значение своего Телосложения с 17 до 18, тем самым повышая модификатор Телосложения с +3 до +4. Максимальное число его хитов повышается на 8.

Таблица «Развитие персонажа» содержит информацию о количестве опыта, нужного для повышения уровня с 1 по 20, и бонус мастерства для персонажа соответствующего уровня. Обратитесь к информации, включённой в описание вашего класса, чтобы увидеть, какие ещё улучшения вы получаете на каждом уровне.

## Этапы игры

Заливкой в таблице «Развитие персонажа» выделены четыре этапа игры. Этапы никак не связаны с правилами игры; они дают общее представление о том, как меняется игровой опыт по мере получения персонажами уровней.

Персонажи первого этапа (уровни 1–4) — начинающие искатели приключений. Они обучаются умениям, которые характеризуют их как представителей определённого класса, включая важный выбор разновидности развития классовых умений (например, Магические традиции волшебника или Воинский архетип воина). Опасности, с которыми они сталкиваются, относительно несерьёзны и обычно связаны с угрозами для местных ферм или деревень.

Персонажи второго этапа (уровни 5–10) уже реализовали себя. Многие заклинатели в начале этого этапа получают доступ к заклинаниям 3 уровня, достигая нового уровня магического могущества с такими заклинаниями как *огненный шар* и *молния*. Персонажи этого этапа с классами, специализирующимися на применении оружия, получают возможность совершать несколько атак в раунд. Эти герои становятся важными при столкновении с опасностями, которые угрожают городам и королевствам.

Персонажи третьего этапа (уровни 11–16) достигают уровня могущества, который ставит их высоко над обычными людьми и делает их особенными даже среди искателей приключений. На 11 уровне многие заклинатели получают доступ к 6 уровню заклинаний, которые создают эффекты, недостижимые для игроков ранее. Другие персонажи получают умения, которые позволяют им совершать больше атак или делать их более впечатляющими. Эти могущественные искатели приключений часто противостоят угрозам, нависшим над целыми регионами и континентами.

Персонажи четвёртого этапа (уровни 17–20) достигают вершин умений своих классов, становясь архетипами героев (или злодеев). Судьба мира или даже фундаментальные законы мультивселенной могут зависеть от результата их приключений.

### Развитие персонажа

| Опыт | Уровень | Бонус мастерства |
|---|---|---|
| 0 | 1 | +2 |
| 300 | 2 | +2 |
| 900 | 3 | +2 |
| 2 700 | 4 | +2 |
| 6 500 | 5 | +3 |
| 14 000 | 6 | +3 |
| 23 000 | 7 | +3 |
| 34 000 | 8 | +3 |
| 48 000 | 9 | +4 |
| 64 000 | 10 | +4 |
| 85 000 | 11 | +4 |
| 100 000 | 12 | +4 |
| 120 000 | 13 | +5 |
| 140 000 | 14 | +5 |
| 165 000 | 15 | +5 |
| 195 000 | 16 | +5 |
| 225 000 | 17 | +6 |
| 265 000 | 18 | +6 |
| 305 000 | 19 | +6 |
| 355 000 | 20 | +6 |

# Глава 2: Расы

Посещение одного из величайших городов среди миров D&D: Глубоководья, Свободного Города мира Серого Ястреба, или даже сверхъестественного Сигила, Города Дверей, переполняет чувствами. Звучит речь на неисчислимом количестве различных языков. Запахи готовящейся еды на дюжинах различных кухонь смешиваются с запахами переполненных улиц и плохой санитарии. Строения бесчисленных архитектурных стилей отражают различное происхождение своих жителей.

А сами жители — существа разного размера, формы и цвета, в одеждах разнообразных ослепительных стилей и оттенков — представители множества различных рас: от миниатюрных полуросликов и крепких дварфов, до величественно-красивых эльфов, живущих среди людей различных этносов.

Есть и более экзотические расы, рассеянные среди более распространённых: здесь и массивные драконорождённые, прокладывающие путь через толпу, и пронырливые тифлинги, скрывающиеся в тени с недобрым озорством в глазах. Группа гномов смеётся над тем, как один из них запускает сложную деревянную игрушку, движущуюся саму по себе. Полуэльфы и полуорки живут и работают рядом с людьми, не принадлежа полностью ни к одной из рас своих родителей. И здесь же прячется от солнца одинокий дроу, беглец из подземных просторов Подземья, пытающийся выжить в мире, который боится его племени.

## Выбор расы

Люди — наиболее распространённый народ в D&D, но они проживают бок обок с дварфами, эльфами, полуросликами и другими бесчисленными фантастическими расами. Ваш персонаж принадлежит к одному из этих народов.

Не всякая разумная раса подходит для персонажа игрока. Стандартные группы искателей приключений в основном состоят из дварфов, эльфов, полуросликов и людей. Реже встречаются драконорождённые, полуэльфы, полуорки, гномы и тифлинги. Дроу, разновидность эльфов, тоже встречаются нечасто.

Выбор расы влияет на разные аспекты вашего персонажа. Он определяет основные качества, которые будут у вашего персонажа на протяжении всей его карьеры. Прежде чем выбрать расу, подумайте, каким персонажем вы бы хотели играть. Например, полурослик — отличный выбор для скрытного плута, из дварфов хорошо получаются стойкие воины, а эльф может быть знатоком магии.

Раса персонажа даёт не только увеличение характеристик и расовые особенности, но также предоставляет зацепки для создания истории персонажа. В описании каждой расы в этой главе содержится информация, которая поможет отыгрывать персонажа этой расы. Она включает в себя общие сведения о характере, внешнем виде, общественном укладе и преимущественном мировоззрении. Эти подробности — отправная точка для размышлений о вашем персонаже, искатели приключений могут существенно отличаться от среднего представителя своей расы. Для создания предыстории и личности персонажа стоит подумать, почему он не такой, как все.

## Расовые особенности

В описание каждой расы входят расовые особенности, общие для всех её представителей. Следующие разделы встречаются в описании большинства рас:

### Увеличение характеристик

Каждая раса увеличивает одно или несколько значений характеристик.

### Возраст

В этом разделе указывается, в каком возрасте представитель той или иной расы считается взрослым, а также примерная продолжительность его жизни. Вы можете начать игру персонажем любого возраста, и это может послужить обоснованием некоторых значений его характеристик. Например, при игре очень молодым или старым персонажем, возраст может быть причиной низких значений Силы или Телосложения, в то время как зрелый возраст хорошо объясняет высокие показатели Мудрости и Интеллекта.

### Мировоззрение

Большинство рас имеют склонность к определённому мировоззрению, что и описано в данном разделе. Это никак не ограничивает вашего персонажа, но осознание, почему вопреки строго законопослушному обществу ваш дварф вырос хаотичным, поможет вам лучше вжиться в роль.

### Размер

Персонажи большинства рас считаются Средними. В эту категорию попадают существа ростом от 4 до 8 футов (от 122 до 244 сантиметров). Представители некоторых рас считаются Маленькими (от 2 до 4 футов от 66 до 122 сантиметров ростом), и из-за этого некоторые правила игры действуют на них по-другому. Самое важное отличие в размерах заключается в том, что существа Маленького размера испытывают трудности в сражении тяжёлым оружием, подробнее об этом написано в главе 6.

### Скорость

Скорость определяет, как далеко сможет продвинуться персонаж во время путешествия (смотрите главу 8) и сражения (смотрите главу 9).

### Языки

В зависимости от расы, ваш персонаж может говорить, читать и писать на определённых языках. Список языков, наиболее распространённых в мультивселеной D&D, приведён в главе 4.

### Разновидности

У некоторых рас есть разновидности. Их представители сочетают в себе качества основной расы с особенностями, присущими только этой разновидности. Отношения между представителями разных разновидностей одной расы могут существенно различаться в зависимости от расы и игрового мира. В Саге о Копье, например, горные и холмовые дварфы живут вместе и представляют собой два разных клана одного народа. В то же время в Забытых Королевствах они живут в разных странах и называются щитовыми и золотыми дварфами, соответственно.

# Дварф

«Ты опоздал, эльф!» — послышался знакомый грубый *голос. Бруенор Батлхаммер встал на труп убитого им йети, не обращая внимания на то, что под ним корчился его эльфийский друг. Несмотря на испытываемые неудобства, Дриззт всё же был рад видеть этот большой нос и рыжую бороду. «Я так и знал, что ты вляпаешься в какую-нибудь историю и мне снова придётся тебя вытаскивать!».*

—Р. А. Сальваторе, *Магический кристалл*

Полные древнего величия королевства и вырезанные в толще гор чертоги, удары кирок и молотков, раздающиеся в глубоких шахтах и пылающий кузнечный горн, верность клану и традициям и пылающая ненависть к гоблинам и оркам — вот вещи, объединяющие всех дварфов.

## Невысокие и крепкие

Смелые и выносливые дварфы известны как опытные воины, шахтёры, камнетёсы и металлурги. Хотя они и не превышают 5 футов (152 сантиметра) в высоту, дварфы настолько широкоплечие и плотные, что весят столько же, сколько превосходящий их в росте на 2 фута (60 сантиметров) человек. Их отвага и выносливость также не уступает представителям более высоких народов.

Кожа у дварфов бывает от тёмно-коричневой до светлой, с красным оттенком. Наиболее распространённые оттенки — светло-коричневый или смуглый, как разные виды земли. Их волосы, которые они носят длинными, но собранными в простые причёски, обычно чёрного, серого или коричневого цвета, но у дварфов с бледной кожей часто встречаются рыжие волосы. Дварфы мужчины очень ценят свои бороды и тщательно за ними ухаживают.

## Долгая память, долгие обиды

Дварфы могут жить более 400 лет, и старейшие из них часто помнят этот мир сильно отличным от нынешнего. К примеру, некоторые из старейших гномов цитадели Фелбарр (в мире Забытых Королевств) могут припомнить дни, когда более трёх веков назад орки завоевали их крепость и обрекли их на двухсот пятидесятилетние скитания. Такая долговечность даёт им особый взгляд на мир, которого лишены короткоживущие расы вроде людей и полуросликов.

Дварфы стойкие и выносливые, как горы, в которые они влюблены. Они стоически противостоят проходящим столетиям и почти не меняются. Они уважают традиции своих кланов, прослеживая их родословную до самого основания древнейших твердынь на рассвете молодого мира, и не отказываются от этих традиций с лёгкостью. Частью этих традиций является преданность богам дварфов, которые поощряют присущие дварфам идеалы: прилежный труд, сноровку в бою и любовь к кузнечному горну.

Дварфам присущи непреклонность и лояльность, верность своему слову, решительность в действиях, временами переходящие в упрямство. У многих дварфов сильно развито чувство справедливости, и они медленно прощают причинённое им зло. Зло причинённое одному дварфу, это зло,

причинённое всему его клану. Таким образом, попытка отомстить одному дварфу может превратиться во вражду, захлестнувшую целый клан.

## Кланы и королевства

Королевства дварфов простираются глубоко под горами, где дварфы добывают драгоценные металлы и камни и куют чудесные вещи. Они любят красоту драгоценных металлов и ювелирных изделий, и у некоторых дварфов эта любовь может превратиться в алчность. Ценности, которые они не могут найти в своих горах, они получают благодаря торговле. Они не любят кораблей, и предприимчивые люди и полурослики часто ведут торговлю дварфскими товарами через водные пути. Благонадёжным представителям этих рас всегда рады в дварфских поселениях, хотя некоторые места там закрыты даже для них.

Главным элементом дварфского общества является клан, и дварфы очень высоко ценят социальное положение. Даже дварфы, живущие вдалеке от своих королевств, хранят свою принадлежность к клану, узнают относящихся к нему соплеменников и взывают к именам предков, произнося клятвы и выкрикивая проклятья. Лишение клана это худшая судьба, способная выпасть на участь дварфа.

Дварфы в чужих землях обычно работают ремесленниками, чаще всего оружейниками или ювелирами. Некоторые становятся наёмниками или телохранителями, очень ценимыми за их храбрость и преданности.

## Боги, золото, клан

Дварф, выбравший путь искателя приключений, может руководствоваться жаждой сокровищ — для личного пользования, для достижения определённой цели или даже ради альтруистического желания помочь другим. Другими может двигать божественное озарение, прямой приказ, или желание принести славу одному из дварфских божеств. Клан и предки тоже являются одними из сильнейших мотивов. Дварф может искать способ вернуть утерянную честь клана, отомстить древнему врагу или вновь обрести место в клане, откуда был изгнан. Или он может отправиться на поиски топора, утерянного предком на поле брани столетия назад.

### Недоверчивые

Дварфы вполне сносно ладят с представителями других рас. «Разница между знакомым и другом — сто лет». Эта дварфская поговорка возможно и преувеличивает, но легко даёт понять, как сложно людям, и другим коротко-живущим расам завоевать доверие дварфов.

***Об эльфах.*** «Неразумно полагаться на эльфов. Никогда не знаешь, что они способны сделать в следующий момент. Если дело доходит до драки, они могут как выхватить меч, так и спеть вам песенку. Они ветрены и легкомысленны, и только две вещи можно сказать наверняка. У них мало кузнецов, но те, что есть, отлично знают своё дело. И когда орки и гоблины устремляются со своих гор в очередной набег, лучше иметь эльфов в союзниках. Не так хорошо, как других дварфов, конечно, но никто не усомнится, что они ненавидят орков не меньше нашего».

***О полуросликах.*** «Они, конечно, милый народец. Но покажите мне полурослика-героя. Империю. Победоносную армию полуросликов. Да хотя бы приличное сокровище, сделанное их руками. Ничего! Как вообще можно воспринимать их серьёзно?»

***О людях.*** «Ты потратил время, чтобы узнать человека, а он взял и помер. Если повезёт, у него останется семья — дочка, или может внучка, или хоть кто-то, с руками и сердцем, достойными его. Как можно стать человеку другом и смотреть, как он умирает? Зато, если они что-то вбили себе в голову, они это получат, будь это сокровище дракона или же трон целой империи. Нельзя не восхищаться такой целеустремлённостью, даже несмотря на то, что чаще всего это приносит им проблемы».

## Имена дварфов

Имя дварфу даётся старейшиной клана согласно традиции. Каждое подходящее имя используется из поколения в поколение. Имя дварфа принадлежит клану, а не отдельному дварфу. Дварф, опорочивший своё имя, лишается его, и согласно законам, ему запрещается использовать любое другое дварфское имя.

**Мужские имена:** Адрик, Альберих, Баренд, Баэрн, Броттор, Бруенор, Вондал, Вэйт, Гардаин, Даин, Даррак, Делг, Килдрак, Моргран, Орсик, Оскар, Рангрим, Рюрик, Таклинн, Торадин, Тордек, Торин, Травок, Траубон, Ульфгар, Фаргрим, Флинт, Харбек, Эберк, Эйнкиль

**Женские имена:** Артин, Бардрин, Вистра, Гуннлода, Гурдис, Дагнал, Диеза, Илде, Катра, Кристид, Лифтраса, Мардред, Одхильд, Рисвин, Саннл, Торбера, Торгга, Фалкрунн, Финеллен, Хельджа, Хлин, Эльдет, Эмбер

**Названия кланов:** Балдерк, Боевой Молот, Горунн, Данкил, Железный Кулак, Крепкая Наковальня, Ледяная Борода, Лодерр, Лютгер, Огненная Кузня, Рамнахейм, Стракелн, Торунн, Унгарт, Холдерхек

## Особенности дварфов

Ваш персонаж дварф обладает рядом врождённых способностей, являющихся частью его природы.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашего Телосложения увеличивается на 2.

***Возраст.*** Дварфы взрослеют с той же скоростью, что и люди, но считаются юными, пока не достигнут пятидесятилетнего возраста. В среднем, они живут свыше 350 лет.

***Мировоззрение.*** Большинство дварфов законопослушные, твёрдо верящие в преимущества хорошо организованного общества. Они также стремятся к добру, обладают развитым чувством справедливости и верят, что все заслуживают пользования преимуществами закона и порядка.

***Размер.*** Рост дварфов находится между 4 и 5 футами (122 и 152 сантиметрами), и весят они около 150 фунтов (68 килограмм). Ваш размер — Средний.

***Скорость.*** Ваша базовая скорость перемещения — 25 футов. Ношение тяжёлых доспехов не снижает вашу скорость.

***Тёмное зрение.*** Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

***Дварфская устойчивость.*** Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом (объясняется в главе 9).

***Дварфская боевая тренировка.*** Вы владеете боевым топором, ручным топором, лёгким и боевым молотами.

***Владение инструментами.*** Вы владеете ремесленными инструментами на ваш выбор: инструменты кузнеца, пивовара или каменщика.

***Знание камня.*** Если вы совершаете проверку Интеллекта (История), связанную с происхождением работы по камню, вы считаетесь владеющим навыком История, и добавляете к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

***Языки.*** Вы разговариваете, читаете и пишете на Общем и Дварфском языках. Дварфский язык состоит из твёрдых согласных и гортанных звуков, и этот акцент будет присутствовать в любом языке, на котором дварф будет говорить.

***Разновидности.*** Два основных вида дварфов населяют миры D&D: холмовые дварфы и горные дварфы. Выберите один из этих видов.

### Горный дварф

Будучи горным дварфом, вы являетесь сильным и выносливым, приспособленным к жизни в суровой местности. Вы довольно высоки (по дварфской мерке), и скорее светлокожи. Щитовые дварфы из северного Фаэруна, а также правящий клан хиларов и благородный клан деваров из Саги о Копье, всё это горные дварфы.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Силы увеличивается на 2.

***Владение доспехами дварфов.*** Вы владеете лёгкими и средними доспехами.

### Холмовой дварф

Будучи холмовым дварфом вы обладаете обострёнными чувствами, развитой интуицией и замечательной стойкостью. Золотые дварфы Фаэруна, в их могучем южном королевстве являются холмовыми дварфами, также как и изгнанные нейдары и свихнувшиеся клары из Кринна (мир Саги о Копье).

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

***Дварфская выдержка.*** Максимальное значение ваших хитов увеличивается на 1, и вы получаете 1 дополнительный хит с каждым новым уровнем.

#### Дуэргары

В глубоких городах Подземья живут дуэргары, или серые дварфы. Они совершают скрытные и жестокие налёты на поверхность, а пленных рабов продают другим расам Подземья. Серые дварфы обладают врождённой способностью становиться невидимыми и временно приобретать гигантские размеры.

# Эльф

— Могла ли я думать, что где-то на свете есть подобная красота!.. — *тихо выговорила Золотая Луна. Дневной переход выдался нелёгким, зато награда, ожидавшая в конце, превосходила всякое вероятие. С высокого утёса взглядам путников открылся овеянный легендами город Квалиност.*

*По углам города возносились, подобно сверкающим веретёнам, четыре высоких тонких шпиля, сложенных из белого камня, отделанного серебром. От шпиля к шпилю тянулись невесомые арки. Их некогда выковали искуснейшие мастера-гномы; каждая способна была выдержать вес марширующих армий, но казалось — сядет птица, и они рухнут. Арки обозначали границу города; Квалиност не прятался за стеной, но, наоборот, с любовью распахивал объятия лесу.*

—Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэн,
*Драконы осенних сумерек*

Дриззт До'Урден

Эльфы это волшебный народ, обладающий неземным изяществом, живущий в мире, но не являющийся его частью. Они живут в местах, наполненных воздушной красотой, в глубинах древних лесов или в серебряных жилищах, увенчанных сверкающими шпилями и переливающихся волшебным светом. Там лёгкие дуновения ветра разносят обрывки тихих мелодий и нежные ароматы. Эльфы любят природу и магию, музыку и поэзию, и всё прекрасное, что есть в мире.

## Стройные и изящные

Обладая неземным изяществом и тонкими чертами, эльфы кажутся людям и представителям других рас чересчур красивыми. В среднем, они немного ниже людей, их рост колеблется от 5 до 6 футов (от 150 до 185 сантиметров). Они стройнее людей, и весят от 100 до 145 фунтов (от 45 до 65 килограмм). Мужчины и женщины почти одинакового роста, и мужчины весят лишь незначительно больше.

Цвета кожи у эльфов включают в себя все человеческие оттенки, а также цвета с медным, бронзовым и голубовато-белым отливом. Волосы помимо человеческих цветов могут быть зелёными или синими, а глаза приобретать цвет жидкого золота или серебра. У эльфов не растут волосы на лице, и почти отсутствуют волосы на теле. Они предпочитают элегантную одежду ярких цветов и простые, но красивые украшения.

## Неподвластный времени взгляд

Эльфы способны жить более 700 лет, что даёт им более широкий взгляд на проблемы, беспокоящие короткоживущие расы. События чаще кажутся им забавными, чем волнующими, и ими чаще движет любопытство, чем жадность. В случае мелких происшествий они чаще проявляют равнодушие и остаются в стороне. В случае же преследования цели, выполнения задания или изучения нового навыка эльфы остаются собранными и целеустремлёнными. Они не торопятся заводить дру-

зей или врагов, а прощают ещё медленнее. На мелкие оскорбления они отвечают пренебрежением, на крупные же — местью.

Подобно молодым ветвям дерева эльфы проявляют гибкость перед лицом опасности. Они верят в дипломатию и предпочитают с помощью компромисса уладить разногласие прежде чем оно перешло в насилие. Они способны отступить перед лицом вторжения вглубь своих лесов, уверенные, что просто смогут подождать, пока захватчики уйдут. Но если придёт нужда, эльфы способны проявить свою воинскую сторону, продемонстрировав владение мечом, луком и стратегией.

## Скрытые лесные королевства

Большинство эльфов живёт в маленьких лесных деревнях, спрятанных среди деревьев. Эльфы охотятся на дичь, собирают пищу и растят овощи. Их навыки и магия позволяют им прокормить себя без вырубки леса и вспахивания земли. Они талантливы в ремёслах, изготавливают качественную одежду и предметы искусства. Их контакты с другими народами обычно ограничены, но некоторые эльфы всё же преуспели в торговле, выменивая свои товары на металлы, которые эльфы не любят добывать сами.

Эльфы, встречающиеся за пределами родных земель, чаще всего оказываются путешествующими менестрелями, артистами или мудрецами. Людские дворяне соревнуются за услуги эльфа-наставника, способного обучить их детей фехтованию или магии.

## Исследования и приключения

Эльфы берутся за приключения из страсти к путешествиям. Благодаря большому сроку жизни, они могут посвятить столетия изучению и исследованию. Им не нравится темп человеческого общества, упорядоченный изо дня в день, но полностью меняющийся за десятилетие, и они предпочитают найти себе занятие, позволяющее им часто путешествовать, устанавливая свой собственный темп жизни. Эльфам также нравится оттачивать своё воинское мастерство, или добиваться великой волшебной мощи, и приключения способствуют этому. Некоторые могут присоединиться к повстанцам, борющимся против угнетателей, а другие становятся борцами за моральные ценности.

## Эльфийские имена

Эльфы считаются детьми, пока они не объявят себя взрослыми, где-то вскоре после сотого дня рождения. До этого времени их называют детским именем.

Достигая зрелости, эльф выбирает себе новое, взрослое имя, хотя те, кто знал его под детским именем, могут продолжать пользоваться им. Имя каждого взрослого эльфа уникально, хотя может отражать имена уважаемых личностей или членов семьи. Мужские и женские имена различаются лишь незначительно, и чёткой границы тут нет. Также каждый эльф носит фамилию, обычно это сочетание нескольких эльфийских слов. Некоторые эльфы, путешествующие среди людей, переводят фамилию на Общий, другие сохраняют эльфийскую версию.

**Детские имена:** Ара, Брин, Валь, Дель, Иннил, Лаэль, Мелла, Наиль, Наэрис, Раэль, Ринн, Сай, Силлин, Тиа, Фанн, Фаэн, Эрин

**Мужские взрослые имена:** Адран, Арамиль, Араннис, Ауст, Аэлар, Бейро, Берриан, Варис, Галинндан, Ивеллиос, Иммераль, Каррик, Куарион, Лаусиан, Миндартис, Паэлиас, Перен, Риардон, Ролен, Совелисс, Тамиорн, Таривол, Терен, Хадарай, Химо, Хэйян, Эниалис, Эрдан, Эреван

### Высокомерные, но любезные

Хотя эльфы могут быть высокомерными, они обычно любезны даже с теми, кто не оправдал их высоких ожиданий. Как правило, это все не-эльфы. Но всё же, они способны найти что-то хорошее почти в каждом.

***О дварфах.*** «Дварфы скучные, неотёсанные болваны. Но свой недостаток чувства юмора, утончённости и манер они способны компенсировать отвагой. И смею заметить, изделия их лучших кузнецов способны сравниться с эльфийскими».

***О полуросликах.*** «Полурослики — народ простых удовольствий, и это не повод их презирать. Они хороший народ, заботятся друг о друге и ухаживают за своими садами, и они доказали, что они намного крепче, чем это может показаться, когда возникает такая необходимость».

***О людях.*** «Вся эта поспешность, их амбиции и стремление совершить что-нибудь, прежде чем окончатся их краткие жизни — всё это кажется иногда настолько бесполезным. Но взгляните на то, чего они добились, и вы начнёте ценить их достижения. Если бы только они могли немного сбавить обороты и приобрести хоть толику изящества».

**Женские взрослые имена:** Адрие, Альтеа, Анастрианна, Андрасте, Антинуа, Бетринна, Бирель, Вадания, Валанте, Джеленетт, Друсилиа, Йелениа, Каэлинн, Квеленна, Квиласи, Кейлет, Ксанафия, Лешанна, Лиа, Миали, Мэриэль, Найвара, Сариэль, Силакви, Теирастра, Тиа, Фелосиаль, Шава, Шанайра, Энна

**Фамилии (перевод на Общий):** Амакиир (Сверкающий Цветок), Амастасия (Звёздный Цветок), Галанодель (Лунный Шёпот), Ильфелкиир (Сверкающий Бутон), Ксилосент (Золотой Лепесток), Лиадон (Серебряный Лист), Найло (Ночной Бриз), Сианодель (Лунный Ручей), Холимион (Алмазная Роса)

## Особенности эльфов

Ваш персонаж эльф обладает рядом разнообразных качеств, отражающих тысячелетия эльфийского совершенствования.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Ловкости увеличивается на 2.

***Возраст.*** Несмотря на то, что физически эльфы взрослеют в том же возрасте, что и люди, их понимание о взрослении выходит за рамки физического развития, и располагается в сфере житейского опыта. Обычно эльф получает статус взрослого и взрослое имя в возрасте 100 лет, и может прожить до 750 лет.

***Мировоззрение.*** Эльфы любят свободу, разнообразие и самовыражение. Таким образом, они относятся к добрым аспектам хаоса. Они ценят защиту чужой свободы так же как и своей, и чаще они скорее добры, чем нет. Исключением из этого правила являются дроу. Их изгнание в Подземье сделало их злобными и опасными. Дроу чаще являются злыми.

***Размер.*** Рост эльфов колеблется между 5 и 6 футами (152 и 183 сантиметрами), у них стройное телосложение. Ваш размер — Средний.

***Скорость.*** Ваша базовая скорость перемещения — 30 футов.

***Тёмное зрение.*** Привыкнув к сумраку леса и ночному небу, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

***Обострённые чувства.*** Вы владеете навыком Внимательность.

***Наследие фей.*** Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

***Транс.*** Эльфы не спят. Вместо этого они погружаются в глубокую медитацию, находясь в полубессознательном состоянии до 4 часов в сутки (обычно такую медитацию называют трансом). Во время этой медитации вы можете грезить о разных вещах. Некоторые из этих грёз являются ментальными упражнениями, выработанными за годы тренировок. После такого отдыха вы получаете все преимущества, которые получает человек после 8 часов сна.

***Языки.*** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Эльфийском языках. Эльфийский язык текучий, с утончёнными интонациями и сложной грамматикой. Эльфийская литература богата и разнообразна, а стихи и песни известны среди представителей других рас. Многие барды учат эльфийский язык, чтоб добавить песни в свой репертуар.

***Разновидности.*** Древний раскол среди эльфийских народов привёл к возникновению трёх видов: высших эльфов, лесных эльфов и тёмных эльфов, которых обычно называют дроу. Выберите один из этих видов. В некоторых мирах они делятся ещё сильнее, (например на солнечных и лунных эльфов в мире Забытых Королевств) так что если хотите, можете выбрать более уточнённый вариант.

### Высший эльф

Поскольку вы — высший эльф, у вас острый ум и вы знакомы, по крайней мере, с основами магии. Во многих мирах D&D существует два вида высших эльфов. Один вид (который включает серых эльфов и эльфов долин Серого Ястреба, сильванести Саги о Копье и солнечных эльфов Забытых Королевств) высокомерен и замкнут, считая себя выше не-эльфов и даже других эльфов. Другой вид (включающий высших эльфов Серого Ястреба, квалинести из Саги о Копье и лунных эльфов из Забытых Королевств) более распространён и дружелюбен, и часто встречается среди людей и других рас.

У солнечных эльфов Фаэруна (также называемых золотыми эльфами или эльфами восхода) бронзовая кожа и волосы медного, чёрного или золотистого оттенка. У них золотые, серебристые или чёрные глаза. Лунные эльфы (также называемые серебряными или серыми эльфами) гораздо бледнее, с алебастровой кожей, имеющей иногда оттенок синего. У них часто серебристо-белые, чёрные или синие волосы, но и различные оттенки светлых, коричневых и рыжих тонов также не являются редкими. У них синие или зелёные глаза с золотыми вкраплениями.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1.

***Владение эльфийским оружием.*** Вы владеете длинным мечом, коротким мечом, коротким и длинным луками.

***Заговор.*** Вы знаете один заговор из списка заклинаний волшебника. Базовой характеристикой для его использования является Интеллект.

***Дополнительный язык.*** Вы можете говорить, читать и писать на ещё одном языке, на ваш выбор.

### Лесной эльф

Поскольку вы — лесной эльф, у вас обострённые чувства и интуиция, и ваши стремительные ноги несут вас быстро и незаметно через ваши родные леса. Эта категория включает диких эльфов Серого Ястреба и кагонести из Саги о Копье, а также расы, называемые лесными эльфами Серого Ястреба и Забытых Королевств. В Фаэруне лесные эльфы (также называемые дикими или зелёными) являются затворниками, не доверяющими не-эльфам.

Кожа лесных эльфов, как правило, имеет медный оттенок, иногда со следами зелёного. У них часто коричневые и чёрные волосы, но иногда они бывают светлого или бронзового оттенков. У них зелёные, карие или орехового цвета глаза.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Мудрости увеличивается на 1.

***Владение эльфийским оружием.*** Вы владеете длинным мечом, коротким мечом, коротким и длинным луками.

***Быстрые ноги.*** Ваша базовая скорость перемещения увеличивается до 35 футов.

***Маскировка в дикой местности.*** Вы можете предпринять попытку спрятаться, даже если вы слабо заслонены листвой, сильным дождём, снегопадом, туманом или другими природными явлениями.

### Тёмный эльф (дроу)

Произошедшие от более древней подрасы темнокожих эльфов, дроу были изгнаны с земной поверхности мира, и обречены поклоняться богине Лолс и следовать пути зла и упадка. Теперь они построили свою цивилизацию в глубинах Подземья, устроенную согласно Пути Лолс. Также называемые тёмными эльфами, дроу имеют чёрную кожу, которая напоминает полированный обсидиан и совершенно белые или очень светлые волосы. У них обычно бледные глаза (настолько бледные, что могут показаться белыми) с сиреневым, серебряным, розовым, красным или синим оттенком. Они, как правило, меньше и стройнее, чем большинство эльфов.

Искатели приключений дроу редки, и их раса существует не во всех мирах. Спросите вашего Мастера, можете ли вы играть персонажем дроу.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

***Превосходное тёмное зрение.*** Ваше тёмное зрение имеет радиус 120 футов.

***Чувствительность к солнцу.*** Вы совершаете с помехой броски атаки и проверки Мудрости (Внимательность), основанные на зрении, если вы, цель вашей атаки или изучаемый предмет расположены на прямом солнечном свете.

***Магия дроу.*** Вы знаете заклинание *пляшущие огоньки*. Когда вы достигаете 3 уровня, вы можете один раз в день использовать заклинание *огонь фей*. При достижении 5 уровня вы также сможете раз в день использовать заклинание *тьма*. «Раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для их использования является Харизма.

***Владение оружием дроу.*** Вы владеете рапирой, коротким мечом и ручным арбалетом.

#### Тьма дроу

Если бы не одно знаменитое исключение, раса дроу могла бы быть повсеместно презираема. Для большинства это раса демонопоклонников, обитающих в глубинах Подземья, появляющихся только в самые тёмные ночи, чтобы грабить и убивать обитателей поверхности, которых они ненавидят. Их общество развращено и обращено к Лолс, их богине-паучихе, которая поощряет убийство и истребление целых семей борющихся за власть.

Тем не менее, как минимум один дроу смог сломать стереотип. В мире Забытых Королевств Дриззт До'Урден, следопыт Севера, проявил себя как добродетельный защитник слабых и невинных. Отвергая своё наследие, и существуя в мире, взирающем на него с ужасом и отвращением, Дриззт стал образцом для тех немногих дроу, кто следует по его стопам, пытаясь найти жизнь вне злого общества их дома — Подземья.

Дроу растут в уверенности, что живущие на поверхности расы хуже их, и ни на что не годятся, кроме как стать рабами. Дроу, у которых пробуждается совесть, или тем, кто считает необходимым сотрудничать с представителями других рас, бывает трудно преодолеть предрассудки, особенно, когда они сами так часто являются объектом ненависти.

Целью большинства полуросликов является домашний уют. Место, где можно поселиться в покое и тишине, подальше от мародёрствующих чудовищ и сражающихся армий. Огонь очага, сытная пища, добрая выпивка и добрая беседа. Хотя некоторые полурослики проживают свой век в удалённых сельских общинах, другие сбиваются в постоянно кочующие общины, влекомые открытыми дорогами, широкими горизонтами и возможностью открыть чудеса новых мест и новых людей. Но даже такие кочевники любят покой, вкусную еду, свой очаг и свой дом, даже если это повозка, трясущаяся по пыльной дороге или плот, плывущий по течению реки.

## Маленькие и практичные

Крошечные полурослики выживают в мире, полном более крупных существ, стараясь избегать внимания, а если это оказывается невозможным, то избегая враждебности. Имея рост около 3 футов (90 сантиметров), они кажутся относительно безвредными, и благодаря этому успешно существуют столетиями, оставаясь в тени империй, войн и политической борьбы. Они склонны к полноте, и весят от 40 до 45 фунтов (от 18 до 20 килограмм).

Кожа у полуросликов встречается от смуглой до бледной, с румянцем. Волосы обычно коричневые или рыже-коричневые, вьющиеся. Глаза полуросликов карие или ореховые. Мужчины часто отпускают длинные бакенбарды, но бороды носят редко, а усы тем более. Они любят носить простую, удобную одежду, предпочитая яркие цвета.

Практичность полуросликов распространяется не только на их одежду. Они довольствуются удовлетворением основных потребностей и простых радостей, уделяя совсем мало внимания роскоши. Даже богатейшие из них предпочитают хранить своё добро в закрытых сундуках и подвалах, а не выставлять его на всеобщее обозрение. Полурослики умеют находить простые решения своих проблем, и являются весьма решительными.

# Полурослик

Реджис, единственный полурослик на протяжении *сотен миль, в какую сторону ни посмотри, сцепил ладони за головой и откинулся на густо заросший мхом ствол дерева. Реджис был чрезвычайно мал ростом даже по меркам собственного весьма миниатюрного народца. Верхние кончики волос его торчавшей во все стороны буйной гривы едва достигали трёх футов, однако живот Реджиса ясно свидетельствовал о том, что его обладатель любит съесть хороший обед, а то и несколько, смотря по обстоятельствам. Длинная кривая палка, служившая Реджису удилищем, приподнялась, чуть дрогнула, пристроилась поудобнее между мохнатыми пальцами полурослика и повисла над спокойными водами, безупречно отражаясь в зеркальной поверхности озера.*

— Р. А. Сальваторе, *Магический кристалл*

## Приветливые и положительные

Полурослики стараются поладить с кем угодно, и не склонны выносить поспешные суждения — особенно отрицательные.

***О дварфах.*** «Дварфы — верные друзья, и вы можете рассчитывать на то, что они всегда держат своё слово. Но им бы не помешало хотя бы иногда улыбаться».

***Об эльфах.*** «Они так прекрасны! Их лица, их музыка, их грация, всё в них. Они как будто явились из чудесного сна. Но никто не сможет сказать, что происходит за их улыбающимися лицами — наверняка больше, чем они нам показывают».

***О людях.*** «Люди, на самом деле, во многом похожи на нас. По крайней мере, некоторые из них. Отойдите от замков и цитаделей, поговорите с фермерами и скотоводами, и вы обнаружите хороший, надёжный народ. Нет ничего плохого в баронах и солдатах — вы должны восхищаться их убеждённостью. И, защищая свои земли, они также защищают нас».

## Добрые и любопытные

Полурослики — приветливый и дружелюбный народ. Они ценят дружбу и родственные связи так же как собственный дом и очаг, лишь в тайне мечтая о золоте и славе. И даже те из них, кто стали искателями приключений, обычно отправляются в путь, преследуя цели дружбы или общества, тяги к переменам или любопытства. Они любят открывать для себя что-то новое, даже если это совсем простые вещи, вроде экзотической еды или незнакомого стиля одежды.

Полурослики легко поддаются жалости, и не выносят вида чужих страданий. Они щедры, и с радостью делятся тем, что имеют, даже в трудные времена.

## Единые с толпой

Полурослики легко вливаются в сообщества людей, дварфов или эльфов, где их ценят и всегда им рады. Сочетание их врождённых скрытности и скромности позволяют им легко избегать ненужного внимания.

Полурослики охотно работают с другими, и они верны своим друзьям, вне зависимости от их вида. Однако, если кто-то из их друзей, семьи или общины оказывается под угрозой, они способны проявить удивительную свирепость.

## Пасторальные удовольствия

Большинство полуросликов живёт в маленьких, мирных общинах с большими фермами, среди ухоженных рощ. Они редко создают собственные королевства, и не держат земель за пределами своих тихих владений. Они обычно не признают среди себя какого-либо рода знати или королевской власти, вместо этого прислушиваясь к семейным старейшинам, руководствуясь их мнением. Семьи сохраняют свой традиционный уклад, несмотря на подъёмы и падения империй.

Множество полуросликов живёт среди других рас, где усердная работа и надёжные перспективы принесут им обильное вознаграждение и земные блага. Некоторые общины полуросликов ведут кочевой образ жизни, путешествуя на повозках или плавая на суднах от одного места к другому, не оседая на одном месте постоянно.

## Поиск возможностей

Полурослики обычно становятся на путь искателя приключений, чтобы защитить свои общины или поддержать своих друзей или исследовать огромный наполненный чудесами мир. Для них авантюризм в меньшей степени карьера, скорее это возможность, а иногда и необходимость.

## Имена полуросликов

Полурослику даётся имя, фамилия, и, возможно, прозвище. Фамилии часто являются прозвищами, которые прилипли так сильно, что стали передаваться через поколения.

**Мужские имена:** Альтон, Андер, Гаррет, Кейд, Коррин, Лайл, Линдал, Майло, Меррик, Осборн, Перрин, Рид, Роско, Уэллби, Финнан, Элдон, Эррих

**Женские имена:** Бри, Вани, Верна, Джиллиан, Китри, Кора, Кэлли, Лавиния, Лидда, Мерла, Недда, Паэла, Портия, Серафина, Трим, Шаэна, Эндри, Юфемия

**Фамилии:** Вверхтормашкин, Высокохолм, Галькоброс, Добробочка, Зеленофляг, Кустосбор, Лугодуг, Подветкин, Репейник, Чайнолист

## Особенности полуросликов

Как и другие полурослики, ваш персонаж обладает определёнными качествами.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Ловкости повышается на 2.

***Возраст.*** Полурослики достигают зрелости к 20 годам, и обычно живут до середины своего второго столетия.

***Мировоззрение.*** Большинство полуросликов законно-добрые. Как правило, они добросердечны и любезны, не выносят чужой боли и не терпят притеснения. Также они являются поборниками порядка и традиций, сильно полагаясь на общество и предпочитая проверенные пути.

***Размер.*** Полурослики в среднем примерно 3 фута (90 сантиметров) ростом и весят около 40 фунтов (18 килограмм). Ваш размер — Маленький.

***Скорость.*** Ваша базовая скорость передвижения составляет 25 футов.

***Везучий.*** Если при броске атаки, проверке характеристики или спасброске у вас выпало «1», вы можете перебросить кость, и должны использовать новый результат.

***Храбрый.*** Вы совершаете с преимуществом спасброски от испуга.

***Проворство полуросликов.*** Вы можете проходить сквозь пространство, занятое существами, чей размер больше вашего.

***Языки.*** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и языке Полуросликов. Их язык не является секретным, но они не торопятся делиться им с остальными. Пишут они мало, и почти не создали собственной литературы, но устные предания у них очень распространены. Почти все полурослики знают Общий, чтобы общаться с людьми в землях, куда они направляются, или по которым странствуют.

***Разновидности.*** Существует два основных вида полуросликов. Они скорее являются двумя крупными родами, нежели разными видами. Выберите один из них.

### Коренастый

Коренастые полурослики выносливее других и обладают некоторой устойчивостью к ядам. Поговаривают, что в их жилах течёт толика дварфской крови. В мире Забытых Королевств таких полуросликов зовут сильными сердцем, и чаще всего они встречаются на юге.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

***Устойчивость коренастых.*** Вы совершаете с преимуществом спасброски от яда, и вы получаете сопротивление к урону ядом.

### Легконогий

Легконогие полурослики умеют отлично скрываться, в том числе используя других существ как укрытие. Они приветливы и хорошо ладят с другими. В мире Забытых Королевств легконогие являются самой распространённой ветвью полуросликов.

Легконогие более других склонны к перемене мест, и часто селятся по соседству с другими народами, или ведут кочевую жизнь. В мире Серого Ястреба таких полуросликов называют мохноногими или великанчиками.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Харизмы увеличивается на 1.

***Естественная скрытность.*** Вы можете предпринять попытку скрыться даже если заслонены только существом, превосходящими вас в размере как минимум на одну категорию.

# Человек

Это были рассказы о беспокойном народе, путешествовавшем по морям и рекам на длинных кораблях, сперва для грабежа и разбоя, потом в поисках мест для поселений. Но с каждой страницы била энергия, любовь к приключениям. Лириэль читала большую часть ночи, тратя драгоценные свечи.

*Она никогда не задумывалась о людях, но эти истории восхищали ее. В этих пожелтевших страницах говорилось о храбрых героях, странных и яростных животных, могучих богах и магии, которая была неотъемлемой частью той дальней земли.*

—Элейн Каннингем, *Дочь дроу*

В большинстве миров люди — это самая молодая из распространённых рас. Они поздно вышли на мировую сцену и живут намного меньше, чем дварфы, эльфы и драконы. Возможно, именно краткость их жизней заставляет их стремиться достигнуть как можно большего в отведённый им срок. А быть может, они хотят что-то доказать старшим расам, и поэтому создают могучие империи, основанные на завоеваниях и торговле. Что бы ни двигало ими, люди всегда были инноваторами и пионерами во всех мирах.

## Многоликие

Со своей склонностью к миграции и завоеваниям, люди более разнообразны физически, чем другие распространенные расы. Не существует типичной внешности человека. Рост отдельного представителя может составлять от 5 до 6 футов (от 152 до 184 сантиметров), а вес — от 125 до 250 фунтов (от 60 до 112 килограмм). Оттенок кожи у людей варьируется от почти чёрного до очень бледного, а волосы — от чёрного до светлого тонов (волнистые, кудрявые или прямые); мужчины могут носить волосы на лице, густые или редкие. Многие люди имеют примесь нечеловеческой крови, выдающей черты эльфа, орка, или предков другого происхождения. Люди достигают совершеннолетия около двадцати лет, и редко проживают одно столетие.

## Разнообразие во всём

Люди являются самыми приспособленным и амбициозным народом среди распространённых рас. Их вкусы, нравы и обычаи сильно отличаются во множестве разных земель, где они поселились. Однако там, где они селятся, они остаются надолго: строят города, стоящие веками, и великие королевства, сохраняющиеся множество столетий. У отдельного человека может быть относительно короткая продолжительность жизни, но человеческая нация и культура сохраняет традиции от своих истоков на время, намного превышающее память одного человека. Они живут сегодняшним днём, что весьма хорошо подходит для приключенческой жизни, и позволяет вдобавок строить планы на будущее, со стремлением оставить после себя прочное наследие. Индивидуально или в группах, люди легко приспосабливаются к ситуации, и всегда остаются внимательными к изменяющейся политической и социальной динамике.

### Вторые лучшие друзья для каждого

Так же легко как они смешиваются друг с другом, люди ассимилируются с представителями других рас. Они могут ужиться почти со всеми, хотя и редко сближаются. Люди служат послами, дипломатами, магистрами, торговцами и чиновниками всех мастей.

*О дварфах.* «Это крепкий народ, верные друзья, и они держат своё слово. И всё же, их жажда золота однажды погубит их».

*Об эльфах.* «Лучше не бродить в эльфийских лесах. Они не любят незваных гостей, и вы будете, вероятно, околдованы или изрешечены стрелами. Но если эльф сможет преодолеть проклятую расовую гордость и общаться с вами как с равным, вы можете многому у него научиться».

*О полуросликах.* «Трудно превзойти ужин в доме полурослика, примерно так же трудно как не проломить голову о его потолок; хорошая еда и хорошие истории перед уютным тёплым очагом. Ели бы у полуросликов была бы ещё толика амбиций, они могли бы действительно чего-то стоить».

## Прочные институты

Там, где один эльф или дварф могут взять ответственность за охрану особого места или великой тайны, человек создаёт священные порядки и институты. В то время как кланы дварфов и старейшины полуросликов передают свои традиции новым поколениям, человеческие храмы, государства, библиотеки и своды законов запечатлевают их традиции в анналах истории. Люди мечтают о бессмертии, но (за исключением тех, кто становится нежитью или достигает божественного восхождения, чтобы избежать оков смерти) достигают его, когда продолжают жить в памяти, после смерти.

Хотя некоторые люди могут быть ксенофобами, в целом их общество очень смешано. На землях людей обитает большое количество нечеловеческих рас, по сравнению с количеством людей, живущих на землях нелюдей.

## Воплощение амбиций

Люди, ищущие приключений, являются самыми смелыми и амбициозными представителями смелой и амбициозной расы. Они стремятся заработать славу в глазах своих товарищей, накапливая власть, богатство и популярность. Более чем другие народы люди борются за цель, а не за расширение территорий или процветание отдельных фракций.

## Человеческие имена и этносы

Поскольку культура людей самая разнообразная среди всех существующих рас, у них нет типичных имён. Некоторые родители дают своим детям имена из других наречий, например, из Дварфского или Эльфийского (произносимые более или менее правильно), но большинство родителей даёт имена, связанные с культурой своего региона или традициями предков.

Культура быта и физические характеристики людей могут сильно меняться в зависимости от региона. В Забытых Королевствах, например, одежда, архитектура, кухня, музыка, и литература в северо-западных землях Серебряных Пустошей отличаются от тех, что есть в далёком Тёрмише или Импилтуре на востоке, и совсем не похожи на их аналоги в далёком Кара-Туре. Физические характеристики людей различаются в соответствии с переселениями их предков, поэтому люди Серебряных Пустошей имеют все возможные сочетания цветов кожи.

В Забытых Королевствах широко известны девять этнических групп, хотя более дюжины других находятся в более локализованных областях Фаэруна. Эти группы и типичные имена их представителей могут быть использованы в качестве примера, вне зависимости от того, из какого мира ваш человек.

### Дамарец

Начавшие свою историю на северо-западе Фаэруна, Дамарцы имеют средний рост и сложение, оттенок их кожи варьируется от смуглого до светлого. Их волосы обычно коричневые или чёрные, а цвет глаз сильно отличается, хотя карие — самые распространённые.

**Имена дамарцев:** (Мужские) Айвор, Бор, Глэр, Григор, Иган, Козеф, Миваль, Орел, Павел, Сергор, Фодель; (женские) Алетра, Зора, Кара, Катернин, Мара, Натали, Ольма, Тана; (фамилии) Берск, Дотск, Куленов, Марск, Немецк, Стараг, Чернин, Шемов

### Иллусканец

Иллусканцы — высокий, светлокожий народ с голубыми или серыми со стальным оттенком глазами. У большинства чёрные волосы цвета вороньего крыла, но у тех, кто населяет край северо-запада — светлые, рыжие или светло-русые волосы.

**Имена иллусканцев:** (Мужские) Блас, Бран, Гет, Ландер, Лют, Малсер, Стор, Таман, Урт, Фрат, Эндер; (женские) Амафрея, Бетха, Вестра, Кетра, Мара, Ольга, Силифрей, Цефрея; (фамилии) Брайтвуд, Виндривер, Лакмэн, Хелдер, Хорнрейвен, Штормвинд

### Калишит

Более низкие и стройные, чем большинство других людей, калишиты имеют смугло-коричневую кожу, волосы и глаза. Они обитают в основном на юго-западе Фаэруна.

**Имена калишитов:** (Мужские) Асеир, Бардеид, Зашеир, Кхемед, Мехмен, Судейман, Хасеид; (женские) Атала, Джасмаль, Зашеида, Мейлиль, Сейдиль, Сейпора, Хама, Яшеира; (фамилии) Баша, Джассан, Думеин, Кхалид, Мостана, Пашар, Рейн

### Мулан

Преобладающие на восточных и юго-восточных берегах Внутреннего моря, муланы, как правило, высокие, стройные, с кожей цвета янтаря и карими или светло-коричневыми глазами. Волосы у них от чёрного до тёмно-коричневого оттенков, но на землях, где муланы наиболее многочисленны, дворяне и другие жители сбривают все волосы.

**Имена муланов:** (Мужские) Аот, Барерис, Кетот, Мумед, Рамас, Со-Кехур, Тхазар-Де, Урхур, Эхпут-Ки; (женские) Аризима, Золис, Мурити, Нефис, Нулара, Сефрис, Тола, Умара, Чатхи; (фамилии) Анкхалаб, Анскульд, Натандем, Серпет, Уутракт, Фезим, Хахпет

### Рашеми

Рашеми, обитающие к востоку от Внутреннего моря и часто смешивающиеся с муланами, обычно низкорослые, коренастые и мускулистые. У них, как правило, тёмная кожа, чёрные глаза, и густые чёрные волосы.

**Имена рашеми:** (Мужские) Боривик, Владислак, Джандар, Канитар, Мадислак, Ральмевик, Фаургар, Шаумар; (женские) Имзель, Иммит, Наварра, Таммит, Файварра, Хульмарра, Шеварра, Юльдра; (фамилии) Дайрнина, Илтазяра, Мурнитара, Стаянога, Улмокина, Чергоба

### Тетирец

Распространившиеся вдоль всего побережья Меча в западной части Фаэруна, тетирцы являются людьми среднего сложения и роста со смуглой кожей, которая светлее у северных поселенцев. Цвет волос и глаз у них сильно различается, но коричневые волосы и голубые глаза — наиболее типичны. Тетирцы в основном используют чондатанские имена.

### Тёрами

Рожденные на южных берегах Внутреннего моря, Тёрами, как правило, высокие и мускулистые люди с тёмно-красной кожей, чёрными волнистыми волосами и чёрными глазами.

**Имена тёрами:** (Мужские) Антон, Диеро, Маркон, Пьерон, Римардо, Ромеро, Салазар, Умберо; (женские) Балама, Вонда, Джалана, Дона, Куара, Луиза, Марта, Селизе, Фаила; (фамилии) Агосто, Асторио, Домине, Калабра, Маривальди, Писакар, Рамондо, Фалоне

### Чондатанец

Чондатанцы — стройный, смуглый народ с коричневыми, от светлых до почти чёрных, волосами. Они высокие, у них зелёные или карие глаза, но это применимо не ко всем. Чондатанцы преобладают в центральных землях Фаэруна, вокруг Внутреннего моря.

**Имена чондатанцев:** (Мужские) Горстаг, Грим, Дарвин, Дорн, Маларк, Морн, Рэндал, Стедд, Хельм, Эвендур; (женские) Арвин, Джессаиль, Керри, Лурин, Мири, Рован, Тесселе, Шандри, Эсвель; (фамилии) Бакмэн, Грэйкасл, Дандрэгон, Толстаг, Эвенвуд, Эмблкроун

### Шу

Шу — наиболее многочисленная и могущественная раса в Кара-Туре, далеко на востоке Фаэруна. У них желтовато-бронзовый оттенок кожи, с тёмными волосами и чёрными глазами. Фамилии шу обычно стоят перед именами.

**Имена шу:** (Мужские) Ан, Вэнь, Лонг, Лянь, Менг, Он, Фай, Цзюн, Цзянь, Чен, Чи, Шань, Шуй; (женские) Бай, Ксяо, Лей, Мей, Тай, Цзя, Чао, Шуй; (фамилии) Вань, Као, Кунг, Лао, Линг, Мей, Пинь, Сум, Тань, Хуан, Чиень, Шин

## Особенности людей

Сложно делать какие-либо обобщения относительно людей, но ваш персонаж-человек обладает следующими особенностями.

***Увеличение характеристик.*** Значение всех ваших характеристик увеличивается на 1.

***Возраст.*** Люди становятся взрослыми в районе 20 лет, и живут менее столетия.

***Мировоззрение.*** Люди не имеют склонности к определённому мировоззрению. Среди них встречаются как лучшие, так и худшие представители.

***Размер.*** Люди сильно различаются по размерам. Некоторые с трудом достигают 5 футов (152 сантиметров) ростом, тогда как другие имеют рост, превосходящий 6 футов (183 сантиметра). Вне зависимости от роста, ваш размер — Средний.

***Скорость.*** Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

***Языки.*** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и ещё одном языке на ваш выбор. Люди обычно изучают языки народов, с которыми имеют дело, включая редкие диалекты. Они любят разбавлять собственную речь словами, позаимствованными из других языков: орочьими ругательствами, эльфийскими музыкальными терминами, дварфскими военными командами.

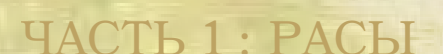
### Альтернативные особенности людей

Если в своей компании вы используете дополнительные правила об использовании черт из главы 5, ваш Мастер может позволить использовать эти альтернативные особенности вместо указанного выше стандартного увеличения характеристик.

***Увеличение характеристик.*** Значение двух характеристик на ваш выбор увеличивается на 1.

***Навыки.*** Вы получаете владение одним навыком на ваш выбор.

***Черта.*** Вы получаете одну черту на ваш выбор.



*Но сейчас чешуя была абсолютно неподвижна, и даже Фаридэ не видела в его лице ничего, кроме безразличия дракона.*

— Эрин М. Эванс, *Соперник*

Рождённые драконами, о чём говорит их название, драконорождённые идут гордо подняв голову по миру, который встречает их со страхом и непониманием. Сформированные драконьими богами или самими драконами, драконорождённые первоначально вылупились из драконьих яиц как новая раса, сочетающая в себе лучшие качества драконов и гуманоидов. Некоторые драконорождённые являются верными слугами истинных драконов, другие образуют ряды солдат в великих войнах, а некоторые ищут свою судьбу, не найдя себе призвания.

## Гордый драконий род

Драконорождённые выглядят как драконы, стоящие на задних лапах и принявшие гуманоидную форму, потеряв при этом крылья и хвост. Первые из них обладали чешуёй оттенков, присущих драконам разных видов, но поколения непрерывного скрещивания привели к появлению единого цвета. Их маленькие, аккуратные чешуйки обычно цвета меди или латуни, иногда с алым, золотым, медно-зелёным или рыжим оттенком. Они высоки и крепки, часто достигая шести с половиной футов (двух метров) в высоту и обладая весом свыше 300 фунтов (130 килограмм). Их крепкие, четырёхпалые конечности снабжены пальцами, не уступающими по прочности когтям.

Кровь определённых видов драконов чрезвычайно сильна в представителях некоторых кланов. Эти драконорождённые часто гордятся тем, что цвет их чешуи близок к цвету их прародителей — ярко красный, зелёный, синий или белый, глянцево-чёрный или блестяще-золотой, серебряный, латунный, медный или бронзовый.

# Драконорождённый

Её отец не двигаясь стоял на первой из трёх ступе*нек, ведущих вниз от портала. Чешуйки на его лице стали бледнее по краям, но Безродный Мехен всё ещё выглядел так, будто мог бы побороть лютого медведя. Его привычные изношенные доспехи сменила чешуйчатая броня фиолетового оттенка с ярким серебристым рисунком. Ещё на его рукаве был герб, знак какого-то чужого дома. Меч за его спиной был тот же, что он носил до того, как нашёл близнецов у ворот Аруш Ваема.*

*Фаридэ научилась читать, что скрывается за выражением лица её отца; этот навык ей посчастливилось усвоить. Человек, не способный даже заметить движение её глаз, смог бы увидеть в лице Мехена Безродного только полное безразличие. Но она многое могла сказать по сдвигу чешуек, изгибу гребня, очертаниям глаз и его оскалу.*

## Самодостаточные кланы

Для каждого драконорождённого его клан важнее собственной жизни. Они ставят свою преданность и уважение клану выше всего, даже богов. Каждый поступок драконорождённого отражается на чести его клана, и тот, кто опозорил свой клан, может быть изгнан. Каждый драконорождённый знает своё место и свои обязанности в клане, и долг чести заставляет их придерживаться этого места.

Постоянное стремление к самосовершенствованию отражает самодостаточность всей расы драконорождённых в целом. Они ценят мастерство и совершенство во всём, к чему прикладывают усилия. Драконорождённые ненавидят проигрывать, и они приложат все возможные силы к достижению цели, прежде чем откажутся от неё. Они часто делают достижение мастерства в каком-либо навыке целью всей своей жизни. Представители других рас, разделяющие эти взгляды, могут легко завоевать уважение среди драконорождённых.

Однако, несмотря на стремление к самодостаточности, они понимают, что в трудной ситуации без помощи бывает не обойтись. Но лучший источник помощи это твой клан. А если помощь требуется всему клану, то они скорее обратятся к другому клану драконорождённых, чем к представителям других рас, или даже к помощи богов.

## Имена драконорождённых

Драконорождённые получают личные имена при рождении, но в знак уважения они на первое место ставят название клана. Детское имя или прозвище обычно используется среди представителей одного выводка как неофициальное. Такое имя может указывать на некоторое событие из жизни драконорождённого или его привычку.

**Мужские имена:** Арджхан, Баласар, Бхараш, Гхеш, Донаар, Крив, Медраш, Мехен, Надарр, Панджед, Патрин, Рхогар, Тархун, Торинн, Хескан, Шамаш, Шединн

**Женские имена:** Акра, Бири, Даар, Джхери, Кава, Коринн, Мисханн, Нала, Перра, Райанн, Сора, Сурина, Тхава, Уаджит, Фаридэ, Хавилар, Харанн

### Необычные расы

Драконорождённые и все последующие расы из этого раздела являются необычными. Они существуют не во всех мирах D&D, и даже там, где они присутствуют, они распространены гораздо меньше, чем дварфы, люди, полурослики и эльфы.

В многонациональных городах мультивселенной D&D большинство обитателей вряд ли заинтересуется представителем даже самой экзотической расы, Но в маленьких городках и деревнях всё по-другому. Обычные люди не привыкли видеть представителей таких рас, и будут вести себя соответственно.

***Гномы.*** Гномы не выглядят опасными, и могут хорошей шуткой быстро разрушить подозрения. Обычные люди относятся к ним с любопытством, если никогда их прежде не видели, и вряд ли будут враждебны к ним.

***Драконорождённые.*** Легко предположить, что драконорождённые это чудовища, особенно если цвет их чешуи выдаёт их родство с цветными драконами. Однако пока драконорождённый не начинает дышать огнём и сеять разрушение, большинство людей скорее проявят интерес, чем открытый страх.

***Полуорки.*** Принято считать, что полуорки агрессивны и легко впадают в ярость, так что люди ведут себя осторожно в присутствии незнакомого полуорка. Торговцы могут тайком прятать наиболее ценные или хрупкие товары при появлении полуорка, и люди потихоньку покидают таверны, опасаясь возможной драки.

***Полуэльфы.*** Несмотря на то, что большинство людей никогда не видели полуэльфа, каждый знает, что они существуют. Появление незнакомого полуэльфа скорее сопровождается перешёптыванием и бросаемыми исподтишка взглядами, чем открытой заинтересованностью или враждебностью.

***Тифлинги.*** Если полуорков встречают с обоснованными опасениями, то тифлинги вызывают сверхъестественный страх. Зло оставило такой ясный отпечаток на их внешности, что многие полагают, будто тифлинги могут оказаться настоящими чертями прямо из Девяти Преисподних. Люди делают ограждающие от зла знаки при их приближении, переходят на другую сторону улицы или запирают двери при их приближении.

**Детские имена:** Кривоухий, Липучка, Праведник, Скалолаз, Фанатик, Щитогрыз

**Названия кланов:** Версисатургиеш, Даардендриан, Делмирев, Драчедандион, Кепешкмолик, Керрилон, Кимбатуул, Клестинсиаллор, Линксакасендалор, Мястан, Неммонис, Нориксиус, Офиншталажир, Прексижандилин, Турнурот, Фенкенкаьрадон, Шестенделиат, Яржерит

## Особенности драконорождённых

Ваше драконье наследие проявляется в ряде качеств, общих для всех драконорождённых.

***Увеличение характеристики.*** Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Харизмы увеличивается на 1.

***Возраст.*** Юные драконорождённые растут быстро. Они начинают ходить через час после вылупления, к трём годам достигают роста и сложения 10-летнего человека, и становятся взрослыми в 15. Живут они примерно до 80 лет.

***Мировоззрение.*** Драконорождённые склонны к крайностям, сознательно выбирая ту или иную сторону во вселенской борьбе добра и зла (представленных, соответственно Багамутом и Тиамат). Большинство драконорождённых добры, но те, кто принял сторону Тиамат, могут быть чрезвычайно жестокими.

***Размер.*** Драконорождённые выше и тяжелее людей, их рост около 6 футов (2 метров) и вес около 250 фунтов (115 килограмм). Ваш размер — Средний.

***Скорость.*** Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

### Наследие драконов

| Дракон | Вид урона | Оружие дыхания |
|---|---|---|
| Белый | Холод | 15-фт. конус (спас. Тел.) |
| Бронзовый | Электричество | Линия 5 на 30 фт. (спас. Лов.) |
| Зелёный | Яд | 15-фт. конус (спас. Тел.) |
| Золотой | Огонь | 15-фт. конус (спас. Лов.) |
| Красный | Огонь | 15-фт. конус (спас. Лов.) |
| Латунный | Огонь | Линия 5 на 30 фт. (спас. Лов.) |
| Медный | Кислота | Линия 5 на 30 фт. (спас. Лов.) |
| Серебряный | Холод | 15-фт. конус (спас. Тел.) |
| Синий | Электричество | Линия 5 на 30 фт. (спас. Лов.) |
| Чёрный | Кислота | Линия 5 на 30 фт. (спас. Лов.) |

### Дракониды

В мире Саги о Копье последователи злой богини Такхизис узнали тёмный ритуал, позволяющий им осквернять яйца металлических драконов, создавая злых драконорождённых, называемых драконидами. Вот пять видов драконидов, соответствующие пяти видам металлических драконов, сражавшихся на стороне Такхизис в Войне Копья: ауракки (золотые), баазы (латунные), бозаки (бронзовые), капаки (медные) и сиваки (серебряные). Вместо оружия дыхания они обладают уникальными магическими способностями.

***Наследие драконов.*** Вы получаете драконье наследие. Выберите тип дракона из таблицы «Наследие драконов». Вы получаете оружие дыхания и сопротивление к урону соответствующего вида, как указано в таблице.

***Оружие дыхания.*** Вы можете действием выдохнуть разрушительную энергию. Ваше наследие драконов определяет размер, форму и вид урона вашего выдоха.

Когда вы используете оружие дыхания, все существа в зоне выдоха должны совершить спасбросок, вид которого определяется вашим наследием. Сложность этого спасброска равна 8 + ваш модификатор Телосложения + ваш бонус мастерства. Существа получают урона 2к6 в случае проваленного спасброска, или половину этого урона, если спасбросок был успешен. Урон повышается до 3к6 на 6 уровне, до 4к6 на 11, и до 5к6 на 16 уровне.

После использования оружия дыхания вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий либо продолжительный отдых.

***Сопротивление урону.*** Вы получаете сопротивление к урону того вида, который указан в вашем наследии драконов.

***Языки.*** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Драконьем языках. Драконий язык считается одним из старейших и часто используется во время изучения магии. Этот язык звучит грубо для большинства других существ, и содержит много твёрдых согласных и шипящих звуков.

# Гном

Худощавый, с пшеничного цвета волосами, орехово-*коричневой кожей и удивительно бирюзовыми глазами, Бюргел был вдвое ниже Аэрона, и должен был взобраться на табурет, чтобы посмотреть в глазок. Как большинство домов в Оубле, этот был построен для людей, и более мелкие жители справлялись с неудобствами, как могли.*

*Зато размеры апартаментов как раз позволяли Бюргелу разместить все его принадлежности гномьего размера. Передняя комната была его мастерской и вмещала невообразимое разнообразие инструментов: молотки, зубила, пилы, отмычки, разноцветные линзы, ювелирные лупы, банки с порошками и измельчёнными ингредиентами для сотворения заклинаний. Жирный серый кот, фамильяр мага, лежал, свернувшись на гримуаре. Он открыл жёлтые глаза, смерил Аэрона презрительным взглядом, затем снова заснул.*

— Ричард Ли Байерс, *Чёрный букет*

Нескончаемый гул трудолюбия слышен там, где селятся сплочённые общества гномов. Гул пронзают и звуки погромче: то тут, то там раздаётся скрежет шестерней, отголоски взрыва, возгласы удивления или триумфа, и, особенно часто — звонкий смех. Гномы восторгаются жизнью, каждый миг наслаждаясь новым изобретением, открытием, исследованием, созиданием или шалостью.

## Задорный вид

Гномы очень энергичны, и кажется, что каждый сантиметр их крошечного тела излучает энтузиазм и жизнелюбие. В среднем гномы чуть выше 3 футов (90 сантиметров), и весят от 40 до 45 фунтов (от 18 до 20 килограмм). Их смуглые или коричневые лица обычно украшены широкими улыбками (над которыми нависают их выдающиеся носы), и их светлые глаза светятся возбуждением. Их русые волосы обычно торчат в разные стороны, словно выражая неослабевающий интерес ко всему на свете.

Индивидуальность гномов ярко выражается в их внешности. Гномы мужчины содержат свои бороды, в отличие от растрёпанных волос, аккуратно подстриженными, но часто расчёсывают их на несколько прядей, или придают забавную заострённую форму. Их одежда, обычно спокойных коричневых тонов, изящно украшена вышивкой, тиснением, или расшита драгоценными камнями.

## Приверженность восторженности

По мнению гномов, жизнь — замечательная штука, и они готовы до капли осушать такой источник наслаждения в течение трёх-пяти отмеренных им веков. Люди могут задаваться вопросом — как не умереть со скуки за столь длинную жизнь, эльфы долгие годы могут смаковать красоту окружающего их мира, и, похоже, лишь гномов беспокоит, что даже за столь щедро отпущенный срок им не удаётся переделать и пересмотреть всё, что хочется.

Разговаривают гномы так, будто их мысли не успевают выбираться из их голов. При этом даже когда они делятся идеями и мнениями на всевозможные темы, им удаётся внимательно выслушивать других, вставляя уместные возгласы удивления, и проявляя уважительные знаки внимания.

## Светлые норы

Гномы делают свои дома в холмистых, лесистых землях. Они живут под землёй, но больше любят свежий воздух, чем дварфы, наслаждаясь живой

природой поверхности всякий раз, когда могут. Их дома хорошо скрыты с помощью хитроумных устройств и простых иллюзий. Желанные гости быстро оказываются в светлых тёплых норах. Те, кого не ждут, вряд ли смогут эти норы даже отыскать.

Гномы, поселившиеся в землях людей, как правило являются огранщиками драгоценных камней, инженерами, мудрецами или жестянщиками. Некоторые человеческие семьи держат гномов преподавателей, чтобы их воспитанники наслаждались сочетанием серьёзного обучения и радостного удовольствия. Гном может обучать несколько поколений одной и той же семьи в течение своей долгой жизни.

Хотя гномы любят шутки любого рода, особенно каламбуры и шалости, они также посвящают себя решению более серьёзных задач, которые они ставят перед собой. Многие гномы являются умелыми инженерами, алхимиками, жестянщиками и изобретателями. Они готовы к совершению ошибок и смеются над собой в процессе совершенствования своего дела, принимая смелые (иногда отчаянные) решения, и мечтая о большем.

## Имена гномов

Гномы любят имена, и большинство из них имеют по полдюжины имён или около того. Мать гнома, отец, старейшина клана, тёти и дяди: каждый даёт гному имя, а также различные прозвища, которые могут на долгое время прилипнуть, а могут и не прилипнуть. Имена гномов, как правило, являются вариациями имен предков или дальних родственников, хотя некоторые из них придумывают абсолютно новые. Когда гномы имеют дело с людьми и другими, кто «зажат» в именах, они используют не более трёх имен: личное имя, название клана и прозвище, выбирая среди них те, которые наиболее забавно звучат.

**Мужские имена:** Алвин, Алстон, Боддинок, Брок, Бюргел, Варрин, Вренн, Гербо, Гимбл, Глим, Джебеддо, Димбл, Зук, Келлен, Намфудл, Оррин, Рундар, Сибо, Синдри, Фонкин, Фрюг, Элдон, Эрки

### Глубинные гномы

Третья подраса гномов, глубинные гномы (или свирфнеблины), живут маленькими общинами, разбросанными в Подземье. В отличие от дуэргаров и дроу, свирфнеблины такие же хорошие, как их родственники с поверхности. Тем не менее, их юмор и энтузиазм омрачены гнетущей окружающей средой, и их изобретательское мастерство в основном выражается в работе с камнем.

**Женские имена:** Бимпноттин, Брина, Вейуокет, Донелла, Дувамил, Занна, Карамип, Карлин, Лилли, Лорилла, Лупмоттин, Маднаб, Никс, Нисса, Ода, Орла, Ройвин, Тана, Шамил, Эливик, Элиджобелл, Элла

**Названия кланов:** Берен, Гаррик, Даергел, Мёрниг, Накл, Нингел, Раулнор, Тимберс, Турен, Фолькор, Шеппен

**Прозвища:** Барсук, Босоног, Двазамок, Колотушка, Ку, Ним, Пеплосерд, Пивохлёб, Плащ, Пок, Самоцвет, Стамблдак, Фниппер

## Исследование мира

Любопытные и импульсивные гномы могут пуститься в приключения, чтобы увидеть мир или из любви к исследованиям. Будучи любителями драгоценных камней и других мелких предметов, некоторые гномы рассматривают приключения как быстрый, хоть и опасный, путь к богатству. Вне зависимости от того, что побудило их к приключениям, гномы, которые приняли этот образ жизни, получают от него столько удовольствия, сколько и от любой другой деятельности, которой они занимаются, иногда к великому неудовольствию своих товарищей по приключению.

## Особенности гномов

Ваш персонаж-гном обладает следующими особенностями, общими для всех гномов.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашего Интеллекта увеличивается на 2.

***Возраст.*** Гномы взрослеют с той же скоростью, что и люди, и вероятнее всего к 40 годам переходят к спокойной взрослой жизни. Они способны прожить от 350 до почти 500 лет.

***Мировоззрение.*** Гномы чаще всего добры. Стремящиеся к порядку обычно становятся мудрецами, инженерами, исследователями, учёными или изобретателями. Те, кто больше склонны к хаосу,

### Всегда благодарные

Редко можно встретить гнома, который был бы враждебным или злым, если он не перенёс тяжёлую травму. Гномы знают, что большинство рас не разделяют их чувство юмора, но они наслаждаются любой компанией, как и всем, что они делают.

становятся менестрелями, мошенниками, путешественниками или искусными ювелирами. Гномы добросердечны, и даже мошенники из них получаются скорее шутливые, чем злобные.

***Размер.*** Рост гномов между 3 и 4 футами (91 и 122 сантиметрами), а средний вес составляет 40 фунтов (18 килограмм). Ваш размер — Маленький.

***Скорость.*** Ваша базовая скорость перемещения равна 25 футам.

***Тёмное зрение.*** Привыкнув к жизни под землёй, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

***Гномья хитрость.*** Вы совершаете с преимуществом спасброски Интеллекта, Мудрости и Харизмы против магии.

***Языки.*** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Гномьем языках. Гномий язык, использующий дварфский алфавит, хорошо известен благодаря техническим трактатам и каталогам знаний об окружающем мире.

***Разновидности.*** В мирах D&D встречаются два вида гномов — скальные и лесные гномы. Выберите один из этих видов.

## Лесной гном

Лесные гномы обладают природными способностями к иллюзии, и унаследовали проворство и скрытность. В мирах D&D лесные гномы встречаются редко, и являются скрытным народом. Они собираются в спрятанные в глубинах лесов общины, и используют иллюзию и обман, чтобы укрыться от опасности или скрыть свой побег в случае обнаружения. Лесные гномы обычно дружелюбны с другими добрыми лесными народами, и считают эльфов и добрых фей своими главными союзниками. Эти гномы также дружат с мелкими лесными зверушками, которые предупреждают их об опасности.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Ловкости увеличивается на 1.

***Природная иллюзия.*** Вы знаете заклинание *малая иллюзия*. Базовой характеристикой для его использования является Интеллект.

***Общение с маленькими зверями.*** С помощью звуков и жестов вы можете передавать простые понятия Маленьким или ещё меньшим зверям. Лесные гномы любят животных и часто держат белок, барсуков, кроликов, кротов, дятлов и других животных в качестве питомцев.

## Скальный гном

Скальные гномы выделяются своей изобретательностью и стойкостью. Большинство гномов в мирах D&D являются скальными, включая гномов-ремесленников из мира Саги о Копье.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашего Телосложения увеличивается на 1.

***Ремесленные знания.*** При совершении проверки Интеллекта (История) применительно к магическому, алхимическому или технологическому объекту, вы можете добавить к проверке удвоенный бонус мастерства вместо обычного.

***Жестянщик.*** Вы владеете ремесленными инструментами (инструменты жестянщика). С их помощью вы можете, потратив 1 час времени и материалы на сумму в 10 зм, создать Крошечное механическое устройство (КД 5, 1 хит). Это устройство перестаёт работать через 24 часа (если вы не потратите 1 час на поддержание его работы). Вы можете действием разобрать его; в этом случае вы можете получить обратно использованные материалы. Одновременно вы можете иметь не более трёх таких устройств.

При создании устройства выберите один из следующих вариантов:

*Заводная игрушка.* Эта заводная игрушка изображает животное, чудовище или существо, вроде лягушки, мыши, птицы, дракона или солдатика. Поставленная на землю, она проходит 5 футов в случайном направлении за каждый ваш ход, издавая звуки, соответствующие изображаемому существу.

*Зажигалка.* Это устройство производит миниатюрный огонёк, с помощью которого можно зажечь свечу, факел или костёр. Использование этого устройства требует действия.

*Музыкальная шкатулка.* При открытии эта шкатулка проигрывает мелодию средней громкости. Шкатулка перестаёт играть если мелодия закончилась или если шкатулку закрыли.

# Полуэльф

*Флинт щурился, вглядываясь против света. Он увидел человека, шедшего к нему по склону. Поднявшись, Флинт отступил в тень высокой сосны, чтобы свет не так бил в глаза. Походка человека была упругой и лёгкой — на эльфийский лад, подумалось Флинту, — но тело выглядело мускулистым и крепким, — черта не вполне эльфийская. Зелёный капюшон мешал разглядеть лицо. Флинт видел только загорелые щёки и рыжевато-русую бороду, какие у эльфов не растут никогда. При бедре у человека висел меч, а на плече — длинный лук. На нём была одежда из мягкой кожи с тиснёным узором. Узор был эльфийским. Но борода? Погодите-ка...*

*— Танис? — окликнул Флинт неуверенно.*

*— А кто же ещё! — Бородатая физиономия расплылась в широченной улыбке. Танис сгрёб гнома в охапку, оторвав его от земли. Флинт ответил объятием на объятие, но тут же вспомнил о своём достоинстве и высвободился из рук полуэльфа.*

—Маргарет Уэйс и Трейси Хикмэн,
*Драконы осенних сумерек*

Бродящие по двум мирам, но в действительности, не принадлежащие ни одному из них. Полуэльфы сочетают в себе, как некоторые говорят, лучшие качества обеих рас: человеческие любознательность, изобретательность и амбиции, приправленные изысканными чувствами, любовью к природе и ощущением прекрасного, свойственными эльфам. Некоторые полуэльфы живут среди людей, отгороженные эмоциональными и физическими различиями, наблюдая за старением друзей и возлюбленных, лишь слегка тронутые временем. Другие живут с эльфами в неподвластных времени эльфийских королевствах. Они стремительно растут, и достигают зрелости, пока их сверстники ещё остаются детьми. Многие полуэльфы не способны ужиться ни в одном обществе, и выбирают жизнь одиноких странников или объединяются с другими изгнанниками и неудачниками, чтобы отправиться к приключениям.

## Меж двух миров

Для людей полуэльфы выглядят эльфами, а для эльфов они люди. Их рост примерно посередине между людьми и эльфами, и составляет от 5 до 6 футов (от 155 до 183 сантиметров). Полуэльфы не такие стройные, как эльфы, но и не такие широкоплечие как люди. Их вес колеблется между 100 и 180 фунтами (45 и 80 килограммами), и мужчины лишь немного превосходят женщин в росте и весе. У мужчин полуэльфов на лицах растут волосы, и некоторые отращивают бороды, чтобы скрыть своё эльфийское происхождение. Цвет волос и кожи у них примерно посередине между их людскими и эльфийскими родителями, и таким образом разнообразие даже выше, чем у исходных рас. Цвет глаз они обычно наследуют у эльфийских родителей.

## Дипломаты или странники

Полуэльфы не имеют собственных государств, но их радушно принимают в людских городах, и чуть менее радушно в эльфийских лесах. В крупных городах, в регионах, где люди и эльфы живут рядом, численность полуэльфов иногда возрастает

## Превосходные послы

Многие полуэльфы учатся ещё в раннем возрасте преодолевать враждебность и находить со всеми общий язык. Как раса они обладают эльфийской грацией без эльфийской отчуждённости, и человеческой энергичностью без человеческой грубости. Из них часто выходят превосходные послы и посредники (за исключением переговоров между людьми и эльфами, так как каждая сторона подозревает полуэльфа в приверженности другой).

настолько, что они организовывают свои собственные маленькие коммуны. Они рады обществу других полуэльфов, единственных существ, которые по-настоящему понимают, каково это, жить меж двух миров.

Впрочем, в большей части мира полуэльфы настолько редки, что могут годами не встречаться друг с другом. Некоторые полуэльфы предпочитают вообще избегать компании, и живут на природе как охотники, лесники или искатели приключений, посещая цивилизованные места лишь изредка. Как и эльфы, благодаря своему долголетию они движимы тягой к перемене мест и нигде не остаются подолгу. Другие же наоборот, бросаются в гущу социальной жизни, используя свою харизму и социальные навыки на поприще дипломата или мошенника.

## Имена полуэльфов

Полуэльфы используют и человеческие и эльфийские имена. Как бы подчёркивая, что они в действительности не принадлежат ни одному из этих обществ, полуэльфы, выросшие среди людей, получают эльфийские имена, а те, кто вырос среди эльфов, наоборот — берут человеческие.

## Особенности полуэльфов

Ваш персонаж-полуэльф обладает некоторыми качествами, обычными для эльфов, и некоторыми, присущими только полуэльфам.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Харизмы увеличивается на 2, а значения двух других характеристик на ваш выбор увеличиваются на 1.

***Возраст.*** Полуэльфы взрослеют с той же скоростью, что и люди, и достигают зрелости к 20 годам. Они живут гораздо дольше людей, часто пересекая рубеж в 180 лет.

***Мировоззрение.*** Полуэльфы унаследовали склонность к хаосу от своих эльфийских предков. Они одинаково ценят и личную свободу и творческое самовыражение, не проявляя ни тяги к лидерству, ни желания следовать за лидером. Их раздражают правила и чужие требования, и иногда они оказываются ненадёжными и непредсказуемыми.

***Размер.*** Полуэльфы почти такого же размера, как и люди. Их рост колеблется от 5 до 6 футов (от 155 до 183 сантиметров). Ваш размер — Средний.

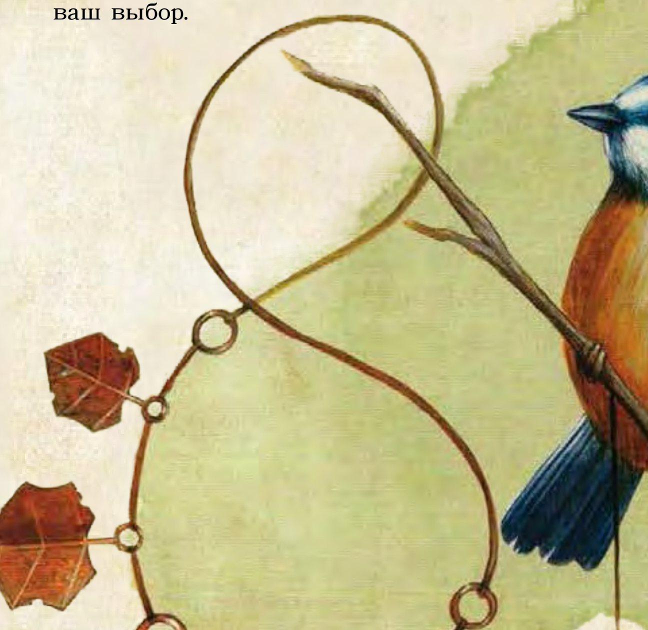
***Скорость.*** Базовая скорость вашего перемещения равна 30 футам.

***Тёмное зрение.*** Благодаря вашей эльфийской крови, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

***Наследие фей.*** Вы совершаете с преимуществом спасброски от очарования, и вас невозможно магически усыпить.

***Универсальность навыков.*** Вы получаете владение двумя навыками на ваш выбор.

***Языки.*** Вы можете говорить, читать и писать на Общем, Эльфийском, и ещё одном языке на ваш выбор.



# Полуорк

Вождь Муррен поднялся с мехов, на которых он лежал со своими женщинами, и натянул короткую кольчугу из тяжёлых стальных колец на свой мощный мускулистый торс. Обычно он вставал раньше своих воинов, так как в нём была сильна примесь человеческих кровей, и он лучше переносил дневной свет. У Кровавых Черепов о воине судили по его силе, бесстрашию и уму. Человеческое происхождение — не недостаток для воина, при условии, что он был таким же сильным, выносливым и кровожадным, как его чистокровные собратья. Полуорки, которые были слабее, чем их собратья, недолго прожили бы среди Кровавых Черепов, как и в любом другом орочьем племени. Но часто оказывалось, что человеческая кровь давала воину правильное сочетание хитрости, амбиций и самодисциплины, чтобы добиться многого, как это сделал Муррен. Он был хозяином племени, которое могло насчитать две тысячи копий, и имело сильнейшего вождя в Таре.

— Ричард Бейкер, *Маг меча*

Находясь ли под предводительством могучего колдуна, или стараясь установить мир после многолетнего конфликта, орки и племена людей иногда заключали союзы, объединяя силы в огромные орды, терроризирующие более цивилизованные государства по соседству. Когда такие союзы скреплялись узами брака, появлялись полуорки. Некоторые полуорки возвышались, становясь гордыми вождями племён. Их человечья кровь давала им преимущество над их чистокровными соперниками. Другие отправлялись в мир, чтоб доказать своё превосходство над представителями более цивилизованных народов. Многие из них становились искателями приключений, достигая величия благодаря своим могучим свершениям, и дурной славы, благодаря варварским нравам и дикарской ярости.

## Крепкие и покрытые шрамами

Серый цвет кожи, плоский лоб, выступающая челюсть, торчащие клыки и могучее телосложение не оставляет сомнений в орочьем происхождении для любого, кто смотрит на полуорка. Рост полуорков между 6 и 7 футами (183 и 213 сантиметрами), а вес обычно колеблется между 180 и 250 фунтов (80 и 113 килограммами).

Орки гордятся своими боевыми шрамами, а узоры, составленные из шрамов, украшают их тела. Другие шрамы могут отмечать бывшего раба или изгнанника. Все полуорки, живущие с орками, или поблизости от них, имеют шрамы, следы унижений и поводы для гордости, отмечающие их победы и ранения. Живущие же среди людей полуорки могут как выставлять свои шрамы на обозрение с гордостью, так и со стыдом прятать их.

## Метка Груумша

Одноглазый бог Груумш создал орков, и даже те орки, кто отвернулся от поклонения ему, не могут полностью избежать его влияния. То же самое можно сказать и про полуорков, хотя их человеческая кровь и снижает воздействие орочьего наследия. Некоторые полуорки слышат шёпот Груумша в своих снах, взывающий высвободить ярость, что вскипает в них. Другие чувствуют ликование Груумша когда они вступают в бой и либо ликуют вместе с ним, либо трясутся от страха и ненависти. Полуорки по природе своей не являются злыми, но зло скрывается в них, принимают ли они его или сопротивляются ему.

В ярости Груумша полуорки чувствуют сильное возбуждение. Ярость не только ускоряет их пульс, она заставляет их тела пылать. Колкие

оскорбления действуют на них как яд, и печаль истощает их силы. Но когда они смеются, то делают это громко и от души, и простые физические наслаждения — пиры, выпивка, борьба, барабанный бой и дикие пляски — наполняют их сердца радостью. Они, как правило, вспыльчивы, иногда угрюмы, более склонны к действию, чем к созерцанию и к борьбе, чем к спору. Наиболее культурными полуорками являются те, у кого достаточно самоконтроля, чтобы проживать в цивилизованных землях.

## Племена и трущобы

Полуорки наиболее часто живут среди орков. Среди других рас люди наиболее терпимо принимают полуорков, поэтому полуорки, которые не живут среди орков, чаще всего живут среди людей. Заслуживая ли признание среди жестоких варварских племен, или борясь за выживание в трущобах крупных городов, полуорки достигают всего своей физической мощью, выносливостью и решительностью, унаследованной от человеческих предков.

## Имена полуорков

Полуорки обычно имеют имена, соответствующие культуре, в которой они были выращены. Полуорк, который хочет находиться среди людей, может поменять орочье имя на человеческое. Некоторые полуорки с человеческими именами решают принять гортанное орочье имя, потому что считают, что это сделает их более устрашающими.

**Мужские орочьи имена:** Гел, Денч, Имш, Кет, Краск, Муррен, Ронт, Токк, Фенг, Хенк, Холг, Шамп
**Женские орочьи имена:** Багги, Вола, Волен, Евельда, Кансиф, Мев, Нига, Овак, Оунка, Сута, Шаута, Эмен, Энгонг

## Особенности полуорков

Благодаря орочьему происхождению, ваш персонаж-полуорк обладает следующими особенностями.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашей Силы увеличивается на 2, а значение Телосложения увеличивается на 1.

***Возраст.*** Полуорки взрослеют немного быстрее людей, достигая зрелости к 14 годам. Стареют они заметно быстрее, и редко живут дольше 75 лет.

### Неприязненное отношение

Каждый полуорк находит способ, как добиться признания тех, кто ненавидит орков. Некоторые из них скрытны, и стараются не привлекать к себе никакого внимания. Некоторые из них демонстрируют благочестие и добросердечность настолько публично, насколько это возможно (независимо от того, насколько искренни эти демонстрации). А некоторые просто стараются быть настолько жестокими, что остальные просто избегают их.

***Мировоззрение.*** Полуорки унаследовали склонность к хаосу от своих орочьих предков, и не особо склонны к добру. Полуорки, выросшие среди орков и желающие прожить с ними всю жизнь, обычно злы.

***Размер.*** Полуорки несколько выше и массивнее людей. Их рост находится в промежутке от 5 до 6 футов (от 152 до 185 сантиметров). Ваш размер — Средний.

***Скорость.*** Ваша базовая скорость перемещения составляет 30 футов.

***Тёмное зрение.*** Благодаря орочьей крови, вы обладаете превосходным зрением в темноте и при тусклом освещении. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

***Угрожающий вид.*** Вы владеете навыком Запугивание.

***Непоколебимая стойкость.*** Если ваши хиты опустились до нуля, но вы при этом не убиты, ваши хиты вместо этого опускаются до 1. Вы не можете использовать эту способность снова, пока не завершите длительный отдых.

***Свирепые атаки.*** Если вы совершили критическое попадание рукопашной атакой оружием, вы можете добавить к урону ещё одну кость урона оружия.

***Языки.*** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Орочьем языках. Орочий язык резкий и грубый, полный твёрдых согласных. Он не имеет собственного алфавита и использует дварфский.

# Тифлинг

«Но ты же видишь, как люди смотрят на тебя, дитя *дьявола».*

*Взгляд чёрных глаз, холодных, как зимняя метель, был устремлён прямо в её душу. Её потрясла неожиданная серьёзность его тона.*

*«Как там говорится? — спросил он. — Один — любопытство, двое — заговор...»*

*«А трое — проклятье. — закончила она. — Думаешь, я никогда не слышала этот бред?»*

*«Конечно, слышала». Когда она уставилась на него, он добавил: «Для этого не обязательно копаться в твоих мыслях, девочка. Это ноша каждого тифлинга. Некоторые ломаются под её тяжестью, некоторые спокойно несут это бремя, некоторые даже наслаждаются им». Он снова наклонил голову, разглядывая её с озорным блеском в глазах. «А ты с этим борешься, не так ли? Как дикая кошка, я бы сказал. Все упрёки и замечания лишь делают твои когти острее».*

— Эрин М. Эванс, *Серные ангелы*

Быть тифлингом — значит постоянно натыкаться на пристальные взгляды и перешёптывания, терпеть страдания и оскорбления, видеть страх и недоверие в глазах каждого встречного. Беда в том, что тифлинги знают причину этого — договор, заключённый много поколений назад и позволивший Асмодею — владыке Девяти Преисподних — внести вклад в их родословную. Такая внешность и природа — не их вина, а последствие древнего прегрешения, расплачиваться за которое предстоит им, их детям, и детям их детей.

## Дьявольская родословная

Тифлинги произошли от людей, и по большому счёту всё ещё выглядят как люди. Тем не менее, их дьявольское наследие оставило заметный отпечаток на внешности. У тифлингов есть большие рога, принимающие различные формы: у некоторых витые рога, как у барана, у других длинные и прямые, как у газели, у третьих спиральные, как у антилопы. Их толстый хвост, от 120 до 150 сантиметров длиной, вьётся между ног, похлёстывая их, когда тифлинг нервничает. Острые зубы превращают улыбку в звериный оскал, а их глаза сплошного цвета без намёка на зрачок или белок, обычно чёрного, красного, белого, серебряного или золотого цвета. Цвет кожи тифлингов может принимать все тона, характерные для человека, а также различные оттенки красного. Их волосы, струящиеся из-за рогов, обычно тёмные, от чёрного или коричневого до тёмно-красного, синего или фиолетового.

## Самодостаточные и недоверчивые

Тифлинги живут небольшими общинами, в основном в людских городах, чаще всего в самых трущобах, где из них вырастают жулики, воры и короли преступного мира. Иногда они живут группами среди других меньшинств, которые относятся к ним с чуть большим уважением.

У тифлингов нет родины, и они знают, что им нужно найти свой путь в жизни, и что им понадобится сила для выживания. Они с опаской относятся ко всем, кто называется их другом, но когда кто-то проявляет доверие по отношению к ним, они стремятся отплатить той же монетой. Для того, кто заслужит верность тифлинга, он станет верным другом и надёжным союзником до конца своей жизни.

### Взаимное недоверие

Люди склонны с недоверием относиться к тифлингам, полагая, что их дьявольское наследие выражается не только во внешнем виде, но и в их личных качествах. Владельцы магазинов с особой тщательностью следят за вошедшими к ним тифлингами, городская стража может пройтись за тифлингом пару кварталов — на всякий случай, а молва часто винит тифлингов в происходящих вокруг странностях. На самом же деле родословная тифлингов ни к коей мере не влияет на их характер. Но годы жизни в атмосфере недоверия не проходят даром, по-разному сказываясь на поведении тифлингов. Некоторые соответствуют распространённым стереотипам, другие — нет. Большинство просто относятся к другим так же, как те относятся к ним. Вырастая в таком недоверии, тифлинги зачастую учатся преодолевать предрассудки при помощи обаяния или запугивания.

## Имена тифлингов

Имена тифлингов можно разделить на три категории. Тифлинги, выросшие в какой-либо другой культуре, часто носят имена, характерные для этой среды. Некоторые носят имена, передающиеся из поколения в поколение и произошедшие из Инфернального языка. А некоторые молодые тифлинги, стремящиеся найти своё место в этом мире, берут имена, отражающие какую-либо добродетель или другую концепцию, а затем стараются воплотить её в жизнь. Для некоторых выбранное имя становится путеводной звездой, для другим — тяжким грузом.

**Мужские инфернальные имена:** Акменос, Амнон, Баракас, Дамакос, Йадос, Кайрон, Люцис, Мелех, Мордай, Мортос, Пелайос, Скамос, Терай, Экемон

**Женские инфернальные имена:** Акта, Анакис, Брисеис, Дамая, Каллиста, Криелла, Лерисса, Макария, Немея, Орианна, Риета, Фелая, Эа

**«Идейные» имена:** Безрассудство, Вера, Идеал, Искусство, Музыка, Мука, Надежда, Напев, Нигде, Открытость, Отчаяние, Падаль, Поиск, Почтение, Поэзия, Превосходство, Скорбь, Слава, Случайность, Страх, Усталость

## Особенности тифлингов

Из-за своего дьявольского происхождения все тифлинги обладают некоторыми общими качествами.

***Увеличение характеристик.*** Значение вашего Интеллекта увеличивается на 1, а значение Харизмы увеличивается на 2.

***Возраст.*** Тифлинги взрослеют тогда же, когда и люди, но живут немного дольше.

***Мировоззрение.*** Может, у тифлингов и нет врождённой тяги к злу, однако многие из них в итоге склоняются к нему. Злые они или нет, но независимая природа определяет хаотичное мировоззрение большинства тифлингов.

***Размер.*** Тифлинги по росту и телосложению схожи с людьми. Ваш размер — средний.

***Скорость.*** Ваша базовая скорость передвижения составляет 30 футов.

***Тёмное зрение.*** Благодаря вашему дьявольскому наследию, вы отлично видите при тусклом свете и в темноте. На расстоянии в 60 футов вы при тусклом освещении можете видеть так, как будто это яркое освещение, и в темноте так, как будто это тусклое освещение. В темноте вы не можете различать цвета, только оттенки серого.

***Адское сопротивление.*** Вы получаете сопротивление к урону огнём.

***Дьявольское наследие.*** Вы знаете заклинание *чудотворство*. При достижении 3 уровня вы можете один раз в день активировать *адское возмездие* как заклинание 2 уровня. При достижении 5 уровня вы также можете один раз в день активировать заклинание *тьма*. «Раз в день» означает, что вы должны окончить продолжительный отдых, прежде чем сможете наложить это заклинание ещё раз посредством данного умения. Базовой характеристикой для этих заклинаний является Харизма.

***Языки.*** Вы можете говорить, читать и писать на Общем и Инфернальном.

# Глава 3: Классы

СКАТЕЛИ ПРИКЛЮЧЕНИЙ — НЕОБЫЧНЫЕ существа, движимые жаждой жизненных потрясений, на которые другие никогда бы не осмелились. Это герои, вынужденные исследовать тёмные уголки мира и принимать испытания, которым большинство женщин и мужчин не смогли бы противостоять.

Класс является основным мерилом способностей вашего персонажа. Это больше чем профессия, это призвание вашего персонажа. Класс формирует ваше представление о мире и взаимодействие с ним, а также ваше отношение к другим существам и силам мультивселенной. Воин, например, может смотреть на мир прагматично, с точки зрения стратегии и манёвров, и видеть себя всего лишь пешкой в большой игре. Жрец напротив, может видеть себя в качестве усердного служителя разворачивающегося грандиозного плана божества, или назревающего конфликта между различными богами. У воина есть связи в организациях наёмников или войсках, а жрец может знать множество священников, паладинов и последователей, разделяющих его веру.

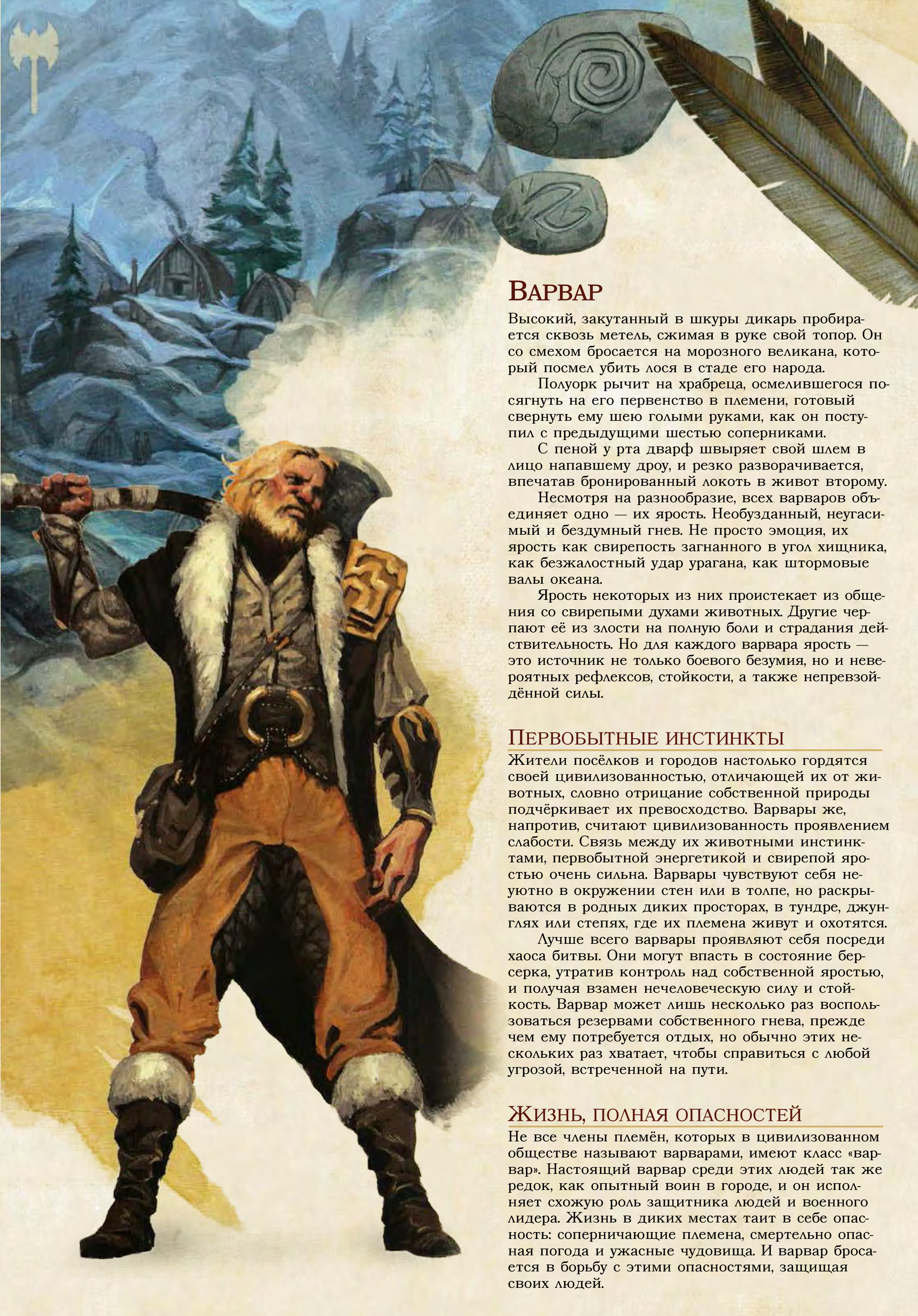
Ваш класс даёт вам целый ряд особых умений, таких как мастерство воина во владении оружием и доспехами, и заклинания волшебника. На низких уровнях ваш класс даёт вам только два или три умения, но при получении новых уровней вы получите новые, и ваши существующие умения улучшатся. Описание каждого класса в этой главе включает в себя таблицу с кратким перечнем всех преимуществ, которые вы получаете на каждом уровне, и подробное описание каждого умения.

Искатели приключений иногда развиваются сразу в нескольких классах. Плут может поменять жизненный путь и дать присягу паладина. Варвар может обнаружить скрытые магические способности и практиковаться в классе чародей, продолжая совершенствоваться как варвар. Эльфы известны тем, что сочетают военное мастерство с магической подготовкой и развиваются как воины и волшебники одновременно. Опциональные правила такого комбинирования классов называются мультиклассированием, и описаны в главе 6.

Двенадцать классов, перечисленные в таблице «Классы», встречаются почти во всех мирах D&D и определяют наиболее типичных искателей приключений.

### Классы

| Класс | Описание | Кость Хитов | Основная характеристика | Владение спасбросками | Владение доспехами и оружием |
|---|---|---|---|---|---|
| Бард | Вдохновляющий заклинатель, черпающий мощь в музыке созидания | к8 | Харизма | Ловкость и Харизма | Лёгкие доспехи, простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты |
| Варвар | Свирепый воин, способный впадать в боевую ярость | к12 | Сила | Сила и Телосложение | Лёгкие и средние доспехи, щиты, простое и воинское оружие |
| Воин | Мастер сражения, опытный во владении различным оружием и доспехами | к10 | Сила или Ловкость | Сила и Телосложение | Все доспехи, щиты, простое и воинское оружие |
| Волшебник | Учёный заклинатель, способный манипулировать структурой реальности | к6 | Интеллект | Интеллект и Мудрость | Боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи |
| Друид | Проповедник Старой Веры, владеющий силами природы — лунным светом и ростом растений, огнём и молнией, и принимающий облик животных | к8 | Мудрость | Интеллект и Мудрость | Лёгкие и средние доспехи (неметаллические), щиты (неметаллические), боевые посохи, булавы, дротики, дубинки, кинжалы, копья, метательные копья, пращи, серпы, скимитары |
| Жрец | Священнослужитель-заступник, владеющий божественной магией и состоящий на службе высших сил | к8 | Мудрость | Мудрость и Харизма | Лёгкие и средние доспехи, щиты, простое оружие |
| Колдун | Обладатель магии, полученной посредством сделки с экстрапланарной сущностью | к8 | Харизма | Мудрость и Харизма | Лёгкие доспехи, простое оружие |
| Монах | Мастер боевых искусств, использующий мощь тела в поисках физического и духовного совершенства | к8 | Ловкость и Мудрость | Сила и Ловкость | Простое оружие, короткие мечи |
| Паладин | Святой воин, связанный духовным обетом | к10 | Сила и Харизма | Мудрость и Харизма | Все доспехи, щиты, простое и воинское оружие |
| Плут | Мошенник, который использует хитрость и обман, чтобы одолеть препятствия и противников | к8 | Ловкость | Ловкость и Интеллект | Лёгкие доспехи, простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты |
| Следопыт | Воитель, использующий боевое искусство и магию природы для борьбы с угрозами на окраинах цивилизации | к10 | Ловкость и Мудрость | Сила и Ловкость | Лёгкие и средние доспехи, щиты, простое и воинское оружие |
| Чародей | Заклинатель, черпающий магию в себе, получив её в дар или как наследие | к6 | Харизма | Телосложение и Харизма | Боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи |



# Варвар

Высокий, закутанный в шкуры дикарь пробирается сквозь метель, сжимая в руке свой топор. Он со смехом бросается на морозного великана, который посмел убить лося в стаде его народа.

Полуорк рычит на храбреца, осмелившегося посягнуть на его первенство в племени, готовый свернуть ему шею голыми руками, как он поступил с предыдущими шестью соперниками.

С пеной у рта дварф швыряет свой шлем в лицо напавшему дроу, и резко разворачивается, впечатав бронированный локоть в живот второму.

Несмотря на разнообразие, всех варваров объединяет одно — их ярость. Необузданный, неугасимый и бездумный гнев. Не просто эмоция, их ярость как свирепость загнанного в угол хищника, как безжалостный удар урагана, как штормовые валы океана.

Ярость некоторых из них проистекает из общения со свирепыми духами животных. Другие черпают её из злости на полную боли и страдания действительность. Но для каждого варвара ярость — это источник не только боевого безумия, но и невероятных рефлексов, стойкости, а также непревзойдённой силы.

## Первобытные инстинкты

Жители посёлков и городов настолько гордятся своей цивилизованностью, отличающей их от животных, словно отрицание собственной природы подчёркивает их превосходство. Варвары же, напротив, считают цивилизованность проявлением слабости. Связь между их животными инстинктами, первобытной энергетикой и свирепой яростью очень сильна. Варвары чувствуют себя неуютно в окружении стен или в толпе, но раскрываются в родных диких просторах, в тундре, джунглях или степях, где их племена живут и охотятся.

Лучше всего варвары проявляют себя посреди хаоса битвы. Они могут впасть в состояние берсерка, утратив контроль над собственной яростью, и получая взамен нечеловеческую силу и стойкость. Варвар может лишь несколько раз воспользоваться резервами собственного гнева, прежде чем ему потребуется отдых, но обычно этих нескольких раз хватает, чтобы справиться с любой угрозой, встреченной на пути.

## Жизнь, полная опасностей

Не все члены племён, которых в цивилизованном обществе называют варварами, имеют класс «варвар». Настоящий варвар среди этих людей так же редок, как опытный воин в городе, и он исполняет схожую роль защитника людей и военного лидера. Жизнь в диких местах таит в себе опасность: соперничающие племена, смертельно опасная погода и ужасные чудовища. И варвар бросается в борьбу с этими опасностями, защищая своих людей.

**Варвар**

| Уровень | Бонус мастерства | Умения | Ярость | Урон ярости |
|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Защита без доспехов, Ярость | 2 | +2 |
| 2 | +2 | Безрассудная атака, Чувство опасности | 2 | +2 |
| 3 | +2 | Путь дикости | 3 | +2 |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | +2 |
| 5 | +3 | Быстрое передвижение, Дополнительная атака | 3 | +2 |
| 6 | +3 | Умение пути | 4 | +2 |
| 7 | +3 | Дикий инстинкт | 4 | +2 |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 4 | +2 |
| 9 | +4 | Сильный критический удар (1 кость) | 4 | +3 |
| 10 | +4 | Умение пути | 4 | +3 |
| 11 | +4 | Непреклонная ярость | 4 | +3 |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 5 | +3 |
| 13 | +5 | Сильный критический удар (2 кости) | 5 | +3 |
| 14 | +5 | Умение пути | 5 | +3 |
| 15 | +5 | Непрерывная ярость | 5 | +3 |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 5 | +4 |
| 17 | +6 | Сильный критический удар (3 кости) | 6 | +4 |
| 18 | +6 | Неукротимая мощь | 6 | +4 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 6 | +4 |
| 20 | +6 | Дикий чемпион | Неограниченно | +4 |

Смелость перед лицом опасности делает варвара превосходным кандидатом в искатели приключений. Кочевой образ жизни часто привычен для примитивных племён, и непоседливая жизнь авантюристов не составляет трудности для варвара. Некоторые варвары скучают по сплочённому семейному укладу своих племён, но в конце концов находят замену в узах, связывающих членов отряда.

## Создание варвара

Когда вы создаёте персонажа варвара, подумайте о том, откуда ваш персонаж прибыл, и о том, какое место в мире он занимает. Поговорите с вашим Мастером о подходящем происхождении вашего варвара. Пришли ли вы из далёких земель, став чужаком на новой территории? Или кампания происходит в жестоких землях, где варвары являются обычным делом?

Что заставило вас вести жизнь искателя приключений? Вы соблазнились переселением на новые земли обещаниями богатства? Вы присоединились к солдатам этих земель перед лицом общей угрозы? Может, чудовища или вторжение орды изгнали вас из вашей родины, сделав безродным беженцем? Может быть, вы были пленником на войне, приведённым в цепях в «цивилизованные» земли и только там завоевавшим свою свободу? Или, возможно, вы были изгнаны своим народом из-за совершённого вами преступления, нарушения табу, или в результате переворота, после которого вы были свергнуты со своего места у власти.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать варвара, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Силы должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть Телосложение. Во-вторых, выберите предысторию «чужеземец».

# Классовые умения

Варвары обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к12 за каждый уровень варвара
**Хиты на 1 уровне:** 12 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к12 (или 7) + модификатор Телосложения за каждый уровень варвара после первого

### Владение

**Доспехи:** Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
**Оружие:** Простое оружие, воинское оружие
**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Сила, Телосложение
**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Внимательность, Выживание, Запугивание, Природа, Уход за животными

## Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а*) секира или *б*) любое воинское рукопашное оружие
- *а*) два ручных топора или *б*) любое простое
- оружие
- Набор путешественника и четыре метательных копья

## Защита без доспехов

Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Телосложения. Вы можете использовать щит, не теряя этого преимущества.

## Ярость

В бою вы сражаетесь с первобытной свирепостью. В свой ход вы можете бонусным действием войти в состояние ярости.

В состоянии ярости вы получаете следующие преимущества, если не носите тяжёлую броню:

- Вы совершаете с преимуществом проверки и спасброски Силы.
- Если вы совершаете рукопашную атаку оружием, используя Силу, вы получаете бонус к броску урона, соответствующий вашему уровню варвара, как показано в колонке «урон ярости» таблицы «Варвар».
- Вы получаете сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону.

Если вы были способны использовать заклинания, то вы не можете использовать или концентрироваться на заклинаниях, пока находитесь в состоянии ярости.

Ваша ярость длится 1 минуту. Она прекращается раньше, если вы потеряли сознание, если вы закончили ход, не атаковав враждебное по отношению к вам существо с момента окончания прошлого хода, или если вы с момента окончания прошлого хода не получили урон. Также вы можете прекратить свою ярость бонусным действием.

Если вы впадали в состояние ярости максимальное для вашего уровня количество раз (смотрите колонку «ярость»), то вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать ярость ещё раз.

## Безрассудная атака

Начиная со 2 уровня вы способны отбросить любую заботу о защите, чтобы атаковать ожесточённо и безрассудно. Когда вы совершаете первую атаку в свой ход, вы можете решить, что будете атаковать безрассудно. Решившись на это, вы в этом ходу совершаете рукопашные атаки оружием, использующие Силу, с преимуществом, но все броски атаки по вам до вашего следующего хода тоже совершаются с преимуществом.

## Чувство опасности

На 2 уровне вы получаете обострённое ощущение происходящего вокруг, помогающее вам избегать опасности.

Вы совершаете с преимуществом спасброски Ловкости от эффектов, которые вы можете видеть, такие как заклинания и ловушки. Для использования этого преимущества вы не должны быть ослеплены, оглушены и не должны быть недееспособны.

## Путь дикости

На 3 уровне вы выбираете путь, определяющий природу вашей ярости. Выберите путь берсерка или путь тотемного воина. Они перечислены в

конце описания класса. Ваш выбор обеспечит вам умения на 3, 6, 10 и 14 уровнях.

### Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

### Быстрое передвижение

Начиная с 5 уровня ваша скорость передвижения увеличивается на 10 футов, если вы не носите тяжёлые доспехи.

### Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

### Дикий инстинкт

С 7 уровня ваши инстинкты настолько обостряются, что вы совершаете с преимуществом броски инициативы.

Кроме того, если вы были захвачены врасплох в начале боя, и вы не являетесь недееспособным, вы можете в первом ходу действовать нормальным образом, но только если вы впадёте в ярость раньше всех других действий в этом ходу.

### Сильный критический удар

Начиная с 9 уровня вы можете бросать одну дополнительную кость урона оружия, когда определяете дополнительный урон от критического попадания рукопашной атакой.

Количество костей увеличивается до двух на 13 уровне и трёх на 17 уровне.

### Непреклонная ярость

Начиная с 11 уровня ваша ярость позволяет вам сражаться, несмотря на тяжелейшие раны. Если ваши хиты опустилось до 0, когда вы находились в состоянии ярости, и вы не умерли сразу, вы можете совершить спасбросок Телосложения со Сл 10. В случае успеха ваше здоровье опускается всего лишь до 1.

Каждый раз, когда вы используете эту способность повторно, Сл спасброска повышается на 5. Когда вы закончите короткий либо продолжительный отдых, Сл снова равняется 10.

### Непрерывная ярость

Начиная с 15 уровня ваша ярость становится настолько сильной, что досрочно прекращается только если вы теряете сознание или сами прекращаете её.

### Неукротимая мощь

Начиная с 18 уровня, если результат вашей проверки Силы оказался меньше значения вашей Силы, то вы можете использовать значение характеристики вместо результата проверки.

### Дикий чемпион

К 20 уровню вы становитесь воплощением силы дикой природы. Значение Силы и Телосложения увеличивается на 4. Максимальное значение для этих характеристик теперь 24.

## Путь дикости

В сердце каждого варвара пылает ярость, и в этом горниле выплавляется путь к величию варвара. Разные варвары связывают свою ярость с разными источниками. Для некоторых это внутреннее вместилище, где боль, горе и гнев сплавляются в кипящую ярость. Для других же это благословение, даруемое тотемным животным.

### Путь берсерка

Для некоторых варваров ярость это способ достижения цели, и этой целью является насилие. Путь берсерка это путь, залитый кровью, путь несдерживаемой ярости. Впадая в ярость берсерка, вы бросаете себя в хаос боя, не заботясь более о собственном здоровье.

#### Бешенство

Если вы выбрали этот путь, то начиная с 3 уровня, находясь в состоянии ярости, вы можете впасть в бешенство. В этом случае, пока ваша ярость не прекратилась, вы можете в каждый свой ход после текущего совершать бонусным действием одну рукопашную атаку оружием. После окончания ярости вы получаете один уровень усталости (как описано в приложении А).

#### Бездумная ярость

Начиная с 6 уровня вы не можете быть испуганы или очарованы, пока находитесь в состоянии ярости. Если вы были испуганы или очарованы до того, как впали в состояние ярости, эти эффекты приостанавливаются до окончания вашей ярости.

#### Пугающее присутствие

Начиная с 10 уровня, вы можете действием пугать других своим ужасающим видом. Чтобы сделать это, выберите существо в пределах 30 футов от себя, которое вы можете видеть. Если оно может видеть или слышать вас, оно должно совершить успешный спасбросок Мудрости (Сл равна 8 + ваш бонус мастерства + ваш модификатор Харизмы), иначе станет испуганным вами до конца вашего следующего хода. В последующие ходы вы можете действием поддерживать этот эффект до конца своего следующего хода.

Эффект оканчивается, если цель оказалась вне линии обзора, или далее чем в 60 футах от вас.

Если существо преуспело в спасброске, вы не можете использовать на нём это умение следующие 24 часа.

### Ответный удар

Начиная с 14 уровня, при получении урона от существа, находящегося в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией совершить по нему рукопашную атаку оружием.

## Путь тотемного воина

Путь тотемного воина — духовный путь, в котором дух зверя становится для варвара наставником, защитником и вдохновителем. В бою дух тотема дарует вам сверхъестественную мощь, наполняя вашу ярость магической силой.

Большинство варварских племён связывают свои кланы с конкретными духами-покровителями, и иметь несколько тотемных духов считается необычным, хотя такие исключения и случаются.

### Искатель духов

Ваш путь, тесно связанный с дикой природой, даёт вам близость с животными. На 3 уровне, если вы выбрали этот путь, вы получаете возможность использовать заклинания *животные чувства* и *разговор с животными*, но только в виде ритуалов, как описано в главе 10.

### Тотемный дух

На 3 уровне, встав на этот путь, вы выбираете своего тотемного духа, и получаете его умения. Вы должны сделать или приобрести тотем: физический предмет (амулет или похожее украшение), содержащий мех или кожу, перья, когти, зубы или кости тотемного животного. Если хотите, можете приобрести незначительные физические изменения, напоминающие ваше тотемное животное. Например, если вашим тотемным животным является медведь, вы можете получить необычную волосатость и толстокожесть, а если это орёл, то ваши глаза могут приобрести ярко-жёлтый цвет.

Ваше тотемное животное должно относиться к одному из перечисленных ниже, но быть естественным для вашей родной местности. Например, вместо орла может быть ястреб или гриф.

***Волк.*** Пока вы находитесь в состоянии ярости, ваши друзья совершают броски рукопашных атак по всем враждебным вам существам, находящимся в пределах 5 футов от вас, с преимуществом. Дух волка делает вас вожаком стаи.

***Медведь.*** В состоянии ярости вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона психической энергией. Дух медведя делает вас достаточно крепким, чтобы выдержать любое испытание.

***Орёл.*** Когда вы находитесь в состоянии ярости и не носите тяжёлых доспехов, другие существа совершают провоцированные атаки по вам с помехой. В свой ход вы можете совершать Рывок бонусным действием. Дух орла превращает вас в хищника, с лёгкостью носящегося по полю боя.

### Аспект зверя

На 6 уровне вы получаете волшебное свойство, зависящее от выбранного вами тотемного животного. Вы можете выбрать то же животное, что и на 3 уровне, либо другое.

***Волк.*** Вы получаете чутьё охотящегося волка. Вы можете идти по следу существа, путешествуя в быстром темпе, или передвигаться скрытно, путешествуя в нормальном темпе (смотрите правила по темпам путешествия в главе 8).

***Медведь.*** Вы получаете мощь медведя. Ваша способность переносить тяжести (включая максимальный вес нагрузки и подъёма) удваивается, и вы совершаете с преимуществом проверки Силы, совершённые, чтобы толкать, тянуть, поднимать или ломать предметы.

***Орёл.*** Вы получаете зоркость орла. Вы без затруднений можете видеть на расстоянии до одной мили, и способны различить мельчайшие детали, рассматривая что-то на расстоянии до 100 футов (30 метров). Кроме того, тусклое освещение более не накладывает помеху на проверки Мудрости (Внимательность).

### Гуляющий с духами

На 10 уровне вы получаете способность использовать заклинание *общение с природой* в качестве ритуала. Когда вы делаете это, призрачная версия одного из ваших тотемных животных является вам и сообщает необходимую информацию.

### Гармония тотема

На 14 уровне вы получаете волшебное свойство, зависящее от выбранного вами тотемного животного. Вы можете выбрать то же животное, что и ранее, либо другое.

***Волк.*** Пока вы в состоянии ярости, вы можете в свой ход бонусным действием сбить с ног существо Большого или менее размера, когда попадаете по нему атакой рукопашным оружием.

***Медведь.*** Пока вы в состоянии ярости, все враждебные существа в пределах 5 футов от вас совершают с помехой броски атак, нацеленных не на вас и не на другое существо с таким же свойством. Противники получают иммунитет к этому эффекту, если не могут видеть или слышать вас, либо если они не могут быть напуганы.

***Орёл.*** Находясь в состоянии ярости, вы приобретаете скорость полёта, равную вашей скорости передвижения. Это преимущество работает только в коротком промежутке времени. Если вы завершите свой ход в воздухе, где ничто не будет вас поддерживать, вы упадёте.

# Бард

Напевая, и перебирая пальцами по старинному монументу, найденному в заброшенных руинах, полуэльфийка в обветшалом кожаном доспехе перебирает знания, мелькающие в её голове, вызывая силой магии, заключённой в песне, людей, которые построили этот монумент и загадочное предание, которое он изображает.

Суровый человеческий воин ритмично ударяет своим мечом плашмя о доспех, задавая темп своего военного распева, вдохновляя спутников на отвагу и героизм. Магия его песни укрепляет и подбадривает их.

Смеясь, и настраивая свою цитру, девушка-гном накладывает тонкую магию на собравшихся дворян, гарантируя, что слова её спутников будут хорошо восприняты.

Неважно, кем является бард: учёным, скальдом или проходимцем; он плетёт магию из слов и музыки, вдохновляя союзников, деморализуя противников, манипулируя сознанием, создавая иллюзии, и даже исцеляя раны.

## Музыка и магия

В мирах D&D слова и музыка это не просто колебания воздуха, тут они содержат в себе силу. И бард является мастером речей, песен, и волшебства, заложенного в них. Барды говорят, что вся мультивселенная была вызвана к существованию и сформирована словами, которые произносили боги. И отражения этих первородных Слов Творения до сих пор звучат в космосе. Музыка бардов это попытка уловить эти отзвуки и тонко вплести их в свои заклинания.

Наиболее сильной чертой бардов является их исключительная разносторонность. Многие барды предпочитают держаться не на передовой в бою, используя свою магию для вдохновения союзников и препятствования противникам на расстоянии. Но барды способны защищать себя и в ближнем бою, при необходимости используя магию для укрепления своих клинков и доспехов. Их заклинания чаще предназначены для очарования и создания иллюзий, а не для создания явных разрушений. Они обладают обширными знаниями во множестве тематик и естественные способности, которые позволяют им делать хорошо практически всё. Барды становятся мастерами в тех талантах, к которым стремятся их умы, оттачивая их до совершенства, от музыкальных выступлений до эзотерических знаний.

## Обучение на опыте

Истинные барды не являются обыденной вещью в мире. Не каждый менестрель, поющий в таверне, или шут, скачущий при королевском дворе, является бардом. Чтобы обнаружить скрытую в музыке магию, требуется тяжёлое обучение и некоторая степень природного таланта, чего большинству трубадуров и жонглёров недостаёт. Однако, определить разницу между этими исполнителями может быть трудно. Жизнь барда проходит в странствиях по землям и посвящена сбору знаний, повествованию историй, и существованию за счёт благодарности публики, как и у любого другого артиста. Но глубина знаний, уровень музыкального мастерства и связь с магией ставит бардов на другую ступень от их собратьев.

Барды редко селятся надолго в одном месте, и их естественная тяга к странствиям связана с поиском новых сказаний, обучением новым навыкам и открытию новых горизонтов, что делает карьеру

Может быть, вы попали в лапы ведьмы, совершив сделку, посулившую вам музыкальный дар вдобавок к вашей жизни и свободе, но какой ценой?

искателя приключений для них естественным призванием. Каждое приключение — это возможность чему-то научиться, попрактиковать разные навыки, проникнуть в давно заброшенные гробницы, обнаружить утраченные произведения магии, расшифровать старые фолианты, пройтись по незнакомым местам, или столкнуться с экзотическими существами. Барды любят сопровождать героев, чтобы засвидетельствовать их свершения из первых рук. Бард, который может рассказать впечатляющую историю из личного опыта, зарабатывает известность среди других бардов. Более того, после повествования такого большого количества историй о великих свершениях героев, многие барды принимают их близко к сердцу и хотят принять роль героя сами.

### Создание барда

Барды процветают за счет историй, не важно, правдивы они или нет. Ваша предыстория и мотивы не так важны, как истории, что ваш персонаж рассказывает о себе. Возможно, у вас было безопасное и ничем не примечательное детство. В нём нет хороших историй, чтобы поведать о них, но вы можете изобразить себя сиротой, воспитанным ведьмой на зловещем болоте. Или ваше детство действительно может быть достойным истории. Некоторые барды приобретают свою волшебную музыку необычайными способами, в том числе под влиянием фей или других сверхъестественных существ.

Были ли вы учеником у мастера, следуя за более опытным бардом, пока не начали следовать своему собственному пути? Или посещали коллегию, где вы обучались знаниям бардов и практиковали свою музыкальную магию? Может быть, вы в молодости сбежали из дома, или став сиротой подружились с бродячим бардом, который стал вашим наставником. Или вы могли быть избалованным знатным ребенком, обученным мастером.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать барда, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Харизмы должно быть наивысшее значение. Следующей по величине характеристикой должна быть Ловкость. Во-вторых, выберите предысторию «артист». В-третьих, получите заговоры *злая насмешка* и *пляшущие огоньки* вместе со следующими заклинаниями 1 уровня: *волна грома*, *лечащее слово*, *обнаружение магии* и *очарование личности*.

## Классовые умения

Барды обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к8 за каждый уровень барда
**Хиты на 1 уровне:** 8 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень барда после первого

### Владение

**Доспехи:** Лёгкие доспехи
**Оружие:** Простое оружие, длинные мечи, короткие мечи, рапиры, ручные арбалеты
**Инструменты:** Три музыкальных инструмента на ваш выбор
**Спасброски:** Ловкость, Харизма
**Навыки:** Выберите три любых

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а*) рапира, *б*) длинный меч или *в*) любое простое оружие
- *а*) набор дипломата или *б*) набор артиста
- *а*) лютня или *б*) любой другой музыкальный инструмент
- Кожаный доспех и кинжал

## Использование заклинаний

Вы научились изменять ткань реальности в соответствии с вашими волей и музыкой. Ваши заклинания являются частью вашего обширного репертуара; это магия, которой вы найдёте применение в любой ситуации. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных барду.

### Заговоры

Вы знаете два заговора из списка доступных для барда на ваш выбор. При достижении более высоких уровней вы выучите новые, в соответствии с колонкой «известные заговоры».

## Бард

| Уровень | Бонус мастерства | Умения | Известные заговоры | Известные заклинания | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Использование заклинаний, Вдохновение барда (к6) | 2 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Мастер на все руки, Песнь отдыха (к6) | 2 | 5 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | Коллегия бардов, Компетентность | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | Вдохновение барда (к8), Источник вдохновения | 3 | 8 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | Контрочарование, Умение коллегии бардов | 3 | 9 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | — | 3 | 10 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | Песнь отдыха (к8) | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | Вдохновение барда (к10), Компетентность, Тайны магии | 4 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | — | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 4 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | Песнь отдыха (к10) | 4 | 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | Тайны магии, Умение коллегии бардов | 4 | 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | Вдохновение барда (к12) | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 4 | 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | Песнь отдыха (к12) | 4 | 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Тайны магии | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Превосходное вдохновение | 4 | 22 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

### Ячейки заклинаний

Таблица «Бард» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки в конце продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *лечение ран*, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать его с помощью любой из этих ячеек.

### Известные заклинания первого и более высоких уровней

Вы знаете четыре заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных барду.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний барда заменить на другое из списка барда, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

### Базовая характеристика заклинаний

При накладывании заклинаний бард использует свою Харизму. Ваша магия проистекает из сердечности и душевности, которую вы вкладываете в исполнение музыки и произнесение речей. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Харизму при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Харизмы

### Исполнение ритуалов

Вы можете исполнить любое известное вам заклинание барда в качестве ритуала, если заклинание позволяет это.

### Фокусировка заклинания

Вы можете использовать ваш музыкальный инструмент (смотрите в главе 5) в качестве фокусировки для ваших заклинаний барда.

## Вдохновение барда

Своими словами или музыкой вы можете вдохновлять других. Для этого вы должны бонусным действием выбрать одно существо, отличное от вас, в пределах 60 футов, которое может вас слышать. Это существо получает кость бардовского вдохновения — к6.

В течение следующих 10 минут это существо может один раз бросить эту кость и добавить результат к проверке характеристики, броску атаки или спасброску, который оно совершает. Существо может принять решение о броске кости вдохновения уже после броска к20, но должно сделать это прежде, чем Мастер объявит результат броска. Как только кость бардовского вдохновения брошена, она исчезает. Существо может иметь только одну такую кость одновременно.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное модификатору вашей Харизмы, но как минимум один раз. Потраченные использования этого умения восстанавливаются после продолжительного отдыха.

Ваша кость бардовского вдохновения изменяется с ростом вашего уровня в этом классе. Она становится к8 на 5 уровне, к10 на 10 уровне и к12 на 15 уровне.

## Мастер на все руки

Начиная со 2 уровня вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в меньшую сторону, ко всем проверкам характеристик, куда этот бонус ещё не включён.

## Песнь отдыха

Начиная со 2 уровня вы с помощью успокаивающей музыки или речей можете помочь своим раненым союзникам восстановить их силы во время короткого отдыха. Если вы, или любые союзные существа, способные слышать ваше исполнение, восстанавливаете хиты в конце короткого отдыха, каждый из вас восстанавливает дополнительно 1к6 хитов. Для того, чтобы восстановить дополнительные хиты, существо должно потратить в конце короткого отдыха как минимум одну Кость Хитов.

Количество дополнительно восстанавливаемых хитов растёт с вашим уровнем в этом классе: 1к8 на 9 уровне, 1к10 на 13 уровне и 1к12 на 17 уровне.

## Коллегия бардов

На 3 уровне вы углубляетесь в традиции выбранной вами коллегии бардов: коллегии знаний или коллегии доблести. Обе они описаны в конце описания класса. Этот выбор предоставляет вам умения на 3, 6 и 14 уровнях.

## Компетентность

На третьем уровне выберите 2 навыка из тех, которыми вы владеете. Ваш бонус мастерства для этих навыков удваивается.

На 10 уровне вы можете выбрать ещё 2 навыка и получить для них это преимущество.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Источник вдохновения

Начиная с 5 уровня вы восстанавливаете истраченные вдохновения барда и после короткого и после продолжительного отдыха.

## Контрочарование

На 6 уровне вы получаете возможность использовать звуки или слова силы для разрушения воздействующих на разум эффектов. Вы можете действием начать исполнение, которое продлится до конца вашего следующего хода. В течение этого времени вы и все дружественные существа в пределах 30 футов от вас совершают спасброски от запугивания и очарования с преимуществом. Чтобы получить это преимущество, существа должны слышать вас. Исполнение заканчивается преждевременно, если вы оказываетесь недееспособны, теряете способность говорить, или прекращаете исполнение добровольно (на это не требуется действие).

## Тайны магии

К 10 уровню вы успели набрать знаний из самого широкого спектра магических дисциплин. Выберите два заклинания любого класса, включая ваш собственный. Эти заклинания должны быть того уровня, который вы можете использовать, или являться заговорами.

Теперь эти заклинания считаются для вас заклинаниями барда, и они уже включены в общее количество известных вам заклинаний согласно таблице «Бард».

Ещё по два заклинания других классов вы выучите на 14 и 18 уровнях.

## Превосходное вдохновение

При достижении 20 уровня, если на момент броска инициативы у вас не осталось неиспользованных вдохновений, вы получаете одно.

# Коллегии бардов

Барды не любят одиночества. Они разыскивают друг друга, чтобы обменяться песнями и историями, похвастаться достижениями и поделиться знаниями. Барды образуют открытые ассоциации, называемые коллегиями, которые помогают им собираться вместе, и способствуют сохранению традиций.

## Коллегия доблести

Барды коллегии доблести это отважные скальды, чьи сказания не дают забыть великих героев прошлого и вдохновляют на подвиги нынешних героев. Такие барды собираются в медовых залах или вокруг походных костров, чтоб воспеть великие свершения прошлого и настоящего. Они путешествуют, чтобы стать очевидцами великих событий, и не дать памяти о них угаснуть. Своими песнями они вдохновляют на достижения, достойные памяти предков.

### Дополнительные навыки

Присоединяясь к коллегии доблести на 3 уровне, вы получаете владение средними доспехами, щитами и воинским оружием.

### Боевое вдохновение

При достижении 3 уровня вы узнаёте, как вдохновлять других в бою. Существо, получившее от вас кость бардовского вдохновения, может бросить эту кость и добавить результат к своему броску урона оружием. В качестве альтернативы, если существо атаковано, оно может реакцией совершить бросок кости вдохновения и добавить результат к своему КД от этой атаки. Оно может сделать это после броска атаки, но до того, как узнает, попали ли по нему.

### Дополнительная атака

Начиная с 6 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

### Боевая магия

На 14 уровне вы научились сплетать использование заклинаний и оружия в одно гармоничное действие. Если вы действием используете заклинание барда, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

## Коллегия знаний

Барды коллегии знаний понемногу осведомлены обо всём на свете. Они собирают крупицы знаний

отовсюду, будь то научные труды или крестьянские побасенки. Напевают ли они народные баллады в таверне, или исполняют изысканные композиции при дворе, эти барды используют свой талант, чтобы очаровать публику. И когда смолкают аплодисменты, публика может обнаружить себя рассказывающей все свои секреты, начиная со сплетен местного прихода, и заканчивая подробностями своей верности королю.

Лояльность таких бардов покоится на стремлении к красоте и правде, а не на верности монархам или приверженности к религиозным догматам. Дворяне, содержащие таких бардов в качестве советников или герольдов, хорошо знают, что бард скорее скажет неприятную правду, чем благоразумно промолчит.

Члены коллегии собираются в библиотеках, а иногда даже в колледжах, с настоящими классами и общежитиями. Там они делятся друг с другом знаниями. Они также посещают фестивали и общественные собрания, где могут выявлять растратчиков, разоблачать лжецов или выставлять на посмешище самоуверенных политиков.

### Дополнительные навыки

Если вы по достижении 3 уровня присоединяетесь к коллегии знаний, вы овладеваете тремя навыками на ваш выбор.

### Острое словцо

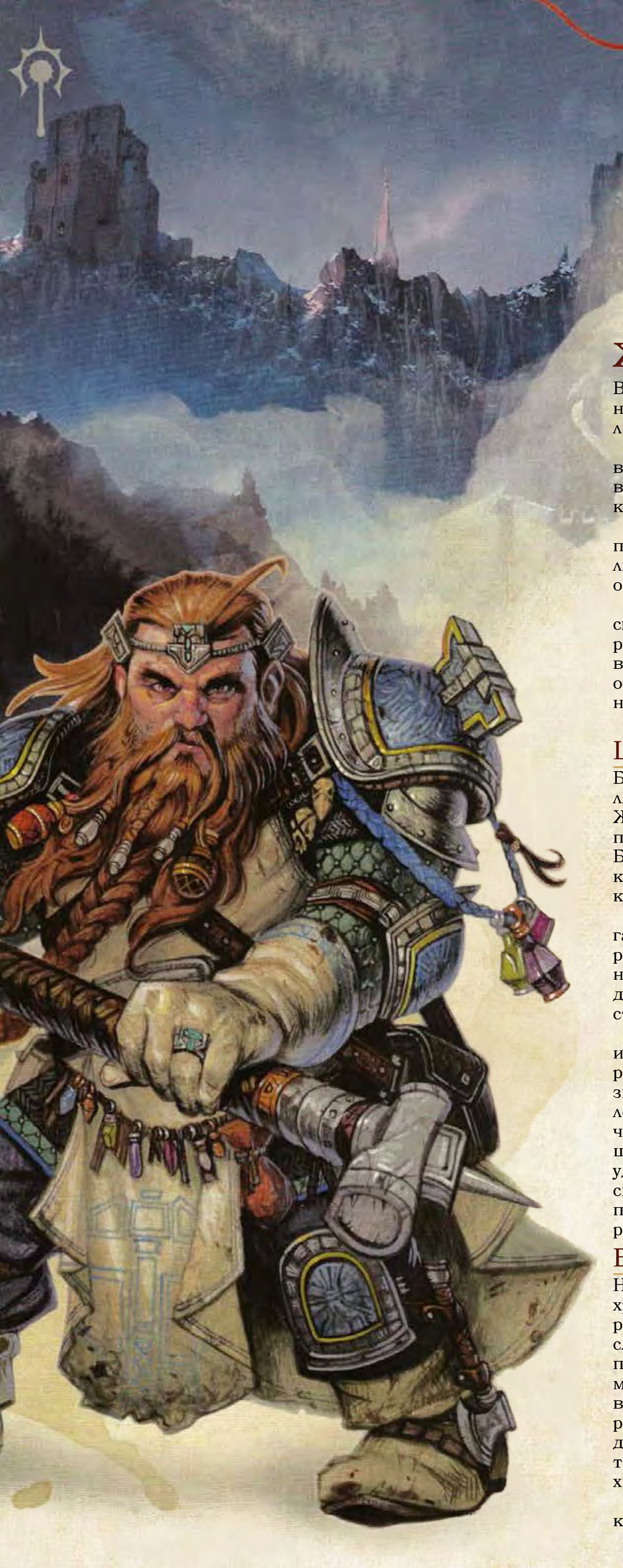
Также на 3 уровне вы узнаёте, как использовать собственное остроумие, чтобы отвлечь, смутить или по-другому подорвать способности и уверенность противников. Если существо, которое вы можете видеть, в пределах 60 футов от вас совершает бросок атаки, урона или проверку характеристики, вы можете реакцией потратить одну из ваших костей бардовского вдохновения, и вычесть результат броска этой кости из броска этого существа. Вы можете принять решение об использовании этой способности после броска существа, но до того момента, когда Мастер объявит результат броска или проверки. Существо не подвержено этой способности, если не может слышать вас, или обладает иммунитетом к очарованию.

### Дополнительные тайны магии

На 6 уровне вы можете выучить 2 заклинания из доступных любому классу на свой выбор. Их уровень не должен превышать уровня заклинаний, которые вы можете использовать на этом уровне. Они также могут быть заговорами. Выбранные заклинания теперь считаются для вас заклинаниями барда, но максимальное количество заклинаний, которое вы можете знать, не меняется.

### Непревзойдённый навык

Начиная с 14 уровня, если вы совершаете проверку характеристики, вы можете бросить кость бардовского вдохновения и добавить результат к проверке. Вы можете принять решение об использовании этой способности после броска проверки, но до того, как Мастер объявит результат этой проверки.



# Жрец

Воздев руки и глаза к небу и запев молитву, эльф начинает сиять внутренним светом, который проливается на боевых товарищей и лечит их.

Распевая песнь славы, дварф широко размахивает своим топором, прорубаясь через ряды орков, выступивших против него, крича хвалу богам с каждым павшим врагом.

Посылая проклятье на силы нежити, женщина поднимает свой священный символ, из которого льётся свет, отбрасывающий зомби, толпящихся около её спутников.

Жрецы являются посредниками между миром смертных и далёкими мирами богов. Настолько же разные, насколько боги, которым они служат, жрецы воплощают работу своих божеств. В отличие от обычного проповедника, жрец наделён божественной магией.

## Целители и воители

Божественная магия, как следует из названия, является силой богов, источающейся из них в мир. Жрецы являются проводниками этой энергии, проявляющейся в виде чудотворных эффектов. Боги не дают такую власть всем, кто обращается к ним, но только тем, кто избран выполнять высокое призвание.

Использующие божественную магию не полагаются на обучение или тренировки. Жрец может разучить шаблонные молитвы и древние ритуалы, но способность читать заклинания зависит от преданности и интуитивного ощущения воли божества.

Жрецы сочетают полезную магию исцеления и вдохновения союзников с заклинаниями, которые вредят и препятствуют врагам. Они могут вызвать страх и ужас, наложить проклятье или болезни, отравить, и даже призвать пламя с небес, чтобы уничтожить своих противников. Встретившись с грешниками, которым поможет только удар булавой по голове, жрецы полагаются на свою боевую подготовку, что позволяет им вступить в ближний бой с силами богов на своей стороне.

## Божественные посредники

Не каждый послушник или священнослужитель в храме или святилище является жрецом. Некоторые проповедники призваны к простой жизни служащего в храме, выполняя волю своих богов посредством молитвы и жертв, а не с помощью магии и силы оружия. В некоторых городах духовенство занимает политические должности, или рассматривается как трамплин для более высоких должностей, и вообще не общаются с богом. Истинные жрецы — редкость в большинстве иерархий.

Если жрец обращается к жизни искателя приключений, то, как правило, из-за того, что его бог

**Жрец**

| Уровень | Бонус мастерства | Умения | Известные заговоры | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Использование заклинаний, Божественный домен | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Божественный канал (1/отдых), Умение божественного домена | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | — | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | Уничтожение нежити (ПО 1/2) | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | Божественный канал (2/отдых), Умение божественного домена | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик, Уничтожение нежити (ПО 1), Умение божественного домена | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | Божественное вмешательство | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | Уничтожение нежити (ПО 2) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | Уничтожение нежити (ПО 3) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | Уничтожение нежити (ПО 4), Умение божественного домена | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Божественный канал (3/отдых) | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Улучшение божественного вмешательства | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

требует этого. Преследуя цели богов, часто попадаешь в опасные ситуации вне стен цивилизаций, приходится карать зло и искать святые реликвии в древних гробницах. Многие жрецы также должны защищать последователей своих божеств, что может означать сражение с неистовыми орками, ведение переговоров о мире между воюющими государствами, или закрытие портала, через который в мир может пройти князь демонов.

Большинство странствующих жрецов поддерживает некоторую связь с храмами и орденами, разделяющими их веру. Храм может попросить помощи у жреца, а высший священник вправе просто потребовать её.

## Создание жреца

Если вы создаёте жреца, важно определить, какому божеству вы служите, и какие принципы воплощает ваш персонаж. Приложение Б включает список множества богов мультивселенной. Посоветуйтесь с Мастером, чтобы узнать, какие божества есть в вашей кампании.

Как только вы выбрали божество, определитесь с отношением вашего жреца с этим богом. Стали ли вы его служителем добровольно? Или бог сам выбрал вас, принуждая к служению и не считаясь с вашими пожеланиями? Как священники в храмах вашей веры воспринимают вас: как героя или нарушителя порядка? Каковы ваши конечные цели? Есть ли у вашего божества специальное поручение для вас? Или вы стремитесь доказать себе, что вы достойны великих достижений?

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать жреца, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Мудрости должно быть наивысшее значение. Следующей по величине характеристикой должна быть Сила или Телосложение. Во-вторых, выберите предысторию «прислужник».

# Классовые умения

Жрецы обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к8 за каждый уровень жреца
**Хиты на 1 уровне:** 8 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень жреца после первого

### Владение

**Доспехи:** Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
**Оружие:** Простое оружие
**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Мудрость, Харизма
**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: История, Медицина, Проницательность, Религия, Убеждение

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а*) булава или *б*) боевой молот (если владеете)
- *а*) чешуйчатый доспех, *б*) кожаный доспех или *в*) кольчуга (если владеете)
- *а*) лёгкий арбалет и 20 болтов или *б*) любое простое оружие
- *а*) набор священника или *б*) набор путешественника
- Щит и священный символ

## Использование заклинаний

Будучи проводником божественной силы, вы можете творить заклинания жреца. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных жрецу.

### Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на свой выбор из списка заклинаний жреца. Вы узнаёте дополнительные заговоры жреца на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

### Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Жрец» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний жреца, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний жреца, равное модификатору Мудрости + уровень жреца (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы жрец 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний жреца требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

### Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний жрец использует Мудрость. Сила ваших заклинаний исходит от вашей преданности своему божеству. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний жреца, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

### Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание жреца как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

### Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний жреца.

## Божественный домен

Выберите один домен, связанный с вашим божеством: Буря, Война, Жизнь, Знание, Обман, Природа или Свет. Все домены детально рассмотрены в конце описания класса, и каждый содержит примеры божеств, связанных с ним. Ваш выбор даёт вам заклинания домена и другие умения. Он также даёт вам дополнительные способы использования Божественного канала, когда вы получаете это умение на 2 уровне, и дополнительные умения на 6, 8 и 17 уровнях.

### Заклинания домена

У каждого домена есть список заклинаний, которые вы получаете на новых уровнях жреца. Как только вы получаете заклинание домена, оно всегда считается подготовленным и не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить.

Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний жреца, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием жреца.

## Божественный канал

На 2 уровне вы получаете возможность направлять божественную энергию непосредственно от своего божества, используя её для подпитки магических эффектов. Вы начинаете с двумя такими эффектами: Изгнание нежити и эффектом, определяемым вашим доменом. Некоторые домены дают вам дополнительные эффекты, как только вы получите новые уровни.

Когда вы используете Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний жреца.

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал дважды перед отдыхом, а начиная с 18 уровня, вы можете использовать его три раза перед отдыхом. По окончанию короткого или продолжительного отдыха вы восстановите все потраченные использования.

### Божественный канал: Изгнание нежити

Вы действием демонстрируете свой священный символ и читаете молитву, изгоняющую нежить. Вся нежить, которая может видеть или слышать вас в пределах 30 футов, должна совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалило спасбросок, оно изгоняется на 1 минуту, или пока не получит урон.

Изгнанное существо должно тратить свои ходы, пытаясь уйти от вас как можно дальше, и не может добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Оно также не может совершать реакции. В качестве действия существо может использовать только Рывок или пытаться освободиться от эффекта, препятствующего его передвижению. Если двигаться некуда, существо может использовать действие Уклонение.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Уничтожение нежити

Начиная с 5 уровня, когда нежить проваливает спасбросок от вашего умения Изгнание нежити, существо мгновенно уничтожается, если его показатель опасности не превышает значения, указанного в таблице:

#### Уничтожение нежити

| Уровень жреца | Уничтожается нежить с ПО… |
|---|---|
| 5 | 1/2 или ниже |
| 8 | 1 или ниже |
| 11 | 2 или ниже |
| 14 | 3 или ниже |
| 17 | 4 или ниже |

## Божественное вмешательство

Начиная с 10 уровня вы можете воззвать к своему божеству о помощи, когда сильно в этом нуждаетесь.

Мольба о помощи совершается действием. Опишите помощь, которую вы ждёте, и киньте процентную кость. Если выпадет число, не превышающее ваш уровень жреца, ваше божество вмешается. Мастер сам выбирает природу вмешательства; подойдёт эффект какого-либо заклинания жреца или заклинания домена.

Если божество вмешивается, вы не можете использовать это умение в течение 7 дней. В противном случае вы можете использовать это умение после продолжительного отдыха.

На 20 уровне ваше воззвание автоматически успешно и не требует проверки.

# Божественные домены

В пантеоне все божества оказывают влияние на разные аспекты жизни смертных и цивилизации, называемые божественным доменом. Все домены, на которые оказывает влияние божество, называются его портфолио. Например, портфолио греческого бога Аполлона включает домены Жизни, Знания и Света. Как жрец, вы выбираете один аспект из портфолио своего божества, которому вы придаёте особое значение, и вы получаете силы, предоставляемые этим доменом.

Ваш выбор может соответствовать определённому религиозному течению, посвящённому вашему божеству. Аполлон, например, был почитаем в одном регионе как Феб («сияющий»), что выделяет его влияние на домен Света, в другом месте Аполлон почитался как Ацесиус («исцеляющий»), что подчёркивает его связь с доменом Жизни. Кроме того, ваш выбор домена может быть просто вопросом личных предпочтений, аспектом божества, который больше всего близок вам.

Описание каждого домена приводит примеры божеств, имеющих влияние в этом домене. В описание включены боги из мира Забытых Королевств, Серого Ястреба, Саги о Копье и Эберрона, а также кельтского, греческого, норвежского и египетского древних пантеонов.

## Домен бури

Боги, чьи портфолио включают домен бури — в том числе Талос, Амберли, Корд, Зебоим, Поглотитель, Зевс и Тор — правят бурями, морями и небесами. Среди них боги грома и молний, боги землетрясений, некоторые боги огня и насилия, физической силы и бесстрашия. В некоторых пантеонах боги этого домена правят другими божествами, и известны скорым судом, заканчивающимся ударом молнии. В пантеонах мореходов боги этого домена являются божествами океана и покровителями моряков. Боги бури отправляют своих жрецов внушать страх простым смертным, либо наставляя людей на праведный путь, либо заставляя их приносить жертвы, чтобы избежать божественного гнева.

#### Заклинания домена бури

| Уровень жреца | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *волна грома, туманное облако* |
| 3 | *дребезги, порыв ветра* |
| 5 | *метель, призыв молнии* |
| 7 | *власть над водами, град* |
| 9 | *нашествие насекомых, разрушительная волна* |

### Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

### Гнев бури

Кроме того, на 1 уровне вы можете громогласно покарать атакующих. Если существо в пределах 5 футов от вас, которое вы можете видеть, успешно попадает по вам атакой, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урона звуком или электричеством (по вашему выбору) 2к8, если провалит спасбросок, и половину этого урона если преуспеет.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные применения, когда завершаете продолжительный отдых.

### Божественный канал: Разрушительный гнев

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы овладеть могуществом бури с необузданной свирепостью.

Когда вы совершаете бросок урона звуком или электричеством, вы можете использовать Божественный канал, чтобы причинить максимальный урон вместо броска.

### Удар грома

На 6 уровне, когда вы причиняете урон электричеством существу с размером Большое или меньше, вы также можете оттолкнуть его на 10 футов от себя.

### Божественный удар
На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон звуком 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

### Рождённый бурей
На 17 уровне у вас появляется скорость полёта, равная вашей текущей наземной скорости передвижения, когда вы не под землёй и не в помещении.

## Домен войны
Война имеет много проявлений. Она может сделать героев из обычных людей. Она может быть отчаянной и ужасающей, с проявлениями жестокости и трусости, затмевающими примеры мастерства и бесстрашия. В любом случае, боги войны следят за воинами и вознаграждают за великие свершения. Жрецы таких богов отличаются в битве, вдохновляя остальных сражаться или призывая к насилию в своих молитвах. Среди богов войны есть чемпионы чести и рыцарства (такие как Торм, Хиронеус и Кири-Джолит), а также боги разрушения и мародёрства (такие как Эритнул, Ярость, Груумш и Арес) и боги завоеваний и покорения (такие как Бэйн, Хекстор и Маглубиет). Другие боги войны (такие как Темпус, Ника и Нуада) занимают более нейтральную позицию, содействуя войне во всех её проявлениях и поддерживая воинов в любых обстоятельствах.

#### Заклинания домена войны

| Уровень жреца | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *божественное благоволение, щит веры* |
| 3 | *божественное оружие, магическое оружие* |
| 5 | *духовные стражи, мантия крестоносца* |
| 7 | *каменная кожа, свобода перемещения* |
| 9 | *небесный огонь, удержание чудовища* |

### Бонусное владение
На 1 уровне вы осваиваете владение воинским оружием и тяжёлыми доспехами.

### Боевой священник
Начиная с 1 уровня ваш бог наделяет вас воодушевлением, когда вы вступаете в битву. Когда вы используете действие Атака, вы можете совершить одну атаку оружием бонусным действием.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум 1 раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

### Божественный канал: Направленный удар
Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы нанести удар со сверхъестественной точностью. Когда вы совершаете бросок атаки, вы можете использовать Божественный канал, чтобы получить бонус +10 к броску. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидите результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

### Божественный канал: Благословление бога войны
С 6 уровня, если существо в пределах 30 футов от вас совершает бросок атаки, вы можете реакцией предоставить этому существу бонус +10 к броску, использовав Божественный канал. Вы можете решить, применять ли это умение, после того как увидели результат броска, но до того как Мастер скажет, попала атака или промахнулась.

### Божественный удар
На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон 1к8 того же вида, что и у оружия. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон увеличивается до 2к8.

### Воплощение битвы
На 17 уровне вы получаете сопротивление к дробящему, колющему и рубящему урону от немагического оружия.

## Домен жизни
Домен жизни сосредоточен на трепещущей позитивной энергии — одной из фундаментальных сил вселенной, которая поддерживает жизнь. Боги жизни способствуют жизнеспособности и здоровью, исцеляя больных и раненых, заботясь о нуждающихся, и отгоняя нежить и силы смерти. Почти любое не злое божество может претендовать на влияние в этом домене, особенно божества земледелия (такие как Чонтиа, Аравай и Деметра), боги солнца (такие как Латандер, Пелор и Ра-Хорахти), боги исцеления и выносливости (такие как Ильматер, Мишакаль, Аполлон и Диан Кехт) и боги домашнего очага и общин (такие как Гестия, Хатор и Болдрей).

#### Заклинания домена жизни

| Уровень жреца | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *благословение, лечение ран* |
| 3 | *божественное оружие, малое восстановление* |
| 5 | *возрождение, маяк надежды* |
| 7 | *защита от смерти, страж веры* |
| 9 | *множественное лечение ран, оживление* |

### Бонусное владение
На 1 уровне вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

### Поборник жизни
Начиная с 1 уровня ваши лечащие заклинания становятся более эффективными. Каждый раз, когда вы используете заклинание 1 уровня или выше, восстанавливающее хиты существу, это существо восстанавливает дополнительно число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

### Божественный канал: Сохранение жизни
Начиная со 2 уровня, вы можете использовать Божественный канал, чтобы лечить тяжёлые ранения.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и призываете целительную энергию, которая может восстановить число хитов, равное вашему уровню жреца, умноженному на пять. Выберите любых существ в пределах 30 футов от себя и распределите эти хиты между ними. Это умение не может восстановить существу хиты выше половины от его максимума. Вы не можете использовать это умение на нежити и конструктах.

### Благословенный целитель
Начиная с 6 уровня заклинания лечения, которые вы накладываете на других, также лечат и вас. Когда

вы накладываете заклинание 1 уровня или выше, которое восстанавливает хиты другому существу, вы восстанавливаете число хитов, равное 2 + уровень заклинания.

### Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон излучением 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

### Высшее исцеление

Начиная с 17 уровня, если вы должны бросить одну или несколько костей, чтобы восстановить заклинанием хиты, вы для каждой кости используете максимальное значение. Например, вместо восстановления существу 2к6 хитов, вы восстанавливаете 12.

## Домен знания

Боги знаний — в том числе Огма, Боккоб, Гилеан, Ауреон и Тот — ценят образованность и понимание прежде всего. Некоторые учат собирать знания и делать их доступными в библиотеках и университетах, или развивать практические знания ремёсел и изобретений. Некоторые божества копят знания и хранят их в тайне для себя. А некоторые обещают своим последователям, что они получат огромную власть, если раскроют тайны мультивселенной. Последователи этих богов изучают эзотерические знания, собирают старые фолианты, исследуют тайные уголки земли, и изучают всё, что смогут. Некоторые боги развивают практические знания ремесла и изобретения, в том числе боги-кузнецы Гонд, Реоркс, Онатар, Морадин, Гефест и Гоибниу.

#### Заклинания домена знаний

| Уровень жреца | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *опознание, приказ* |
| 3 | *внушение, гадание* |
| 5 | *необнаружимость, разговор с мёртвыми* |
| 7 | *магический глаз, смятение* |
| 9 | *знание легенд, наблюдение* |

### Благословение знаний

На 1 уровне вы можете выучить два языка на свой выбор. Вы также получаете владение двумя навыками из следующего списка: История, Магия, Природа, Религия.

Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик при использовании этих навыков.

### Божественный канал: Знания веков

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы получить доступ к источнику знаний. Вы действием выбираете навык или инструмент. На 10 минут вы осваиваете владение выбранным навыком или инструментом.

### Божественный канал: Чтение мыслей

На 6 уровне вы можете использовать свой Божественный канал, чтобы читать мысли существ. Затем вы можете использовать доступ к разуму существа, чтобы командовать им.

Выберите действием одно существо, которое вы можете видеть, находящееся в пределах 60 футов от вас. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости. Если существо преуспело, вы не можете использовать это умение на нём, пока не завершите продолжительный отдых.

Если существо проваливает спасбросок, вы можете прочитать его поверхностные мысли (то, что у него на уме, его текущие эмоции и то, о чём оно активно думает), когда оно находится в пределах 60 футов от вас. Этот эффект длится в течение 1 минуты.

В течение этого времени вы можете действием окончить этот эффект, накладывая на существо заклинание *внушение*, не тратя ячейку заклинания. Цель автоматически проваливает спасбросок от этого заклинания.

### Могущественное колдовство

Начиная с 8 уровня вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

### Видения прошлого

Начиная с 17 уровня вы можете вызывать видения прошлого, связанные с предметом, который вы держите, или находящимся вокруг вас окружением. Вы проводите не менее 1 минуты медитируя и молясь, а затем получаете призрачные туманные видения последних событий. Вы можете медитировать таким образом количество минут, равное вашему значению Мудрости, и должны поддерживать концентрацию в течение этого времени, как если бы вы творили заклинание.

После того как вы использовали это умение, вы не можете его использовать повторно, пока не окончите короткий или продолжительный отдых.

***Чтение предмета.*** Удерживая предмет во время медитации, вы получаете видение предыдущего владельца этого предмета. После медитации в течение 1 минуты вы узнаёте, как владелец приобрёл и потерял предмет, а также самое последнее значимое событие с участием предмета и его владельца. Если предмет принадлежал другому существу в недавнем прошлом (в пределах количества дней, равного значению вашей Мудрости), вы можете потратить 1 дополнительную минуту на каждого владельца, чтобы узнать ту же информацию о нём.

***Чтение окрестностей.*** Пока вы медитируете, вы наблюдаете видения последних событий, произошедших в непосредственной близости (комната, улица, туннель, поляна и тому подобное в пределах куба с длиной ребра 50 футов), на протяжении количества прошедших дней, равного значению вашей Мудрости. За каждую минуту медитации вы узнаёте об одном значимом событии, начиная с самого последнего. Значимые события обычно связаны с сильными эмоциями, например, битвами и предательствами, свадьбами и убийствами, родами и похоронами. Однако они могут также включать в себя более обыденные события, которые, тем не менее, важны в текущей ситуации.

## Домен обмана

Боги обмана, такие как Тимора, Бешаба, Олидаммара, Странник, Гарл Златоблеск и Локи — интриганы и подстрекатели, которые постоянно бросают вызов принятому порядку среди богов и смертных. Это покровители воров, негодяев, азартных игроков, мятежников и освободителей. Их жрецы представляют разрушительные силы мира, пронзающие гордость, высмеивающие тиранов, крадущие у богатых, освобождающие пленных и попирающие бессмысленные традиции. Прямому противостоянию они предпочитают уловки, проделки, обман и воровство.

#### Заклинания домена обмана

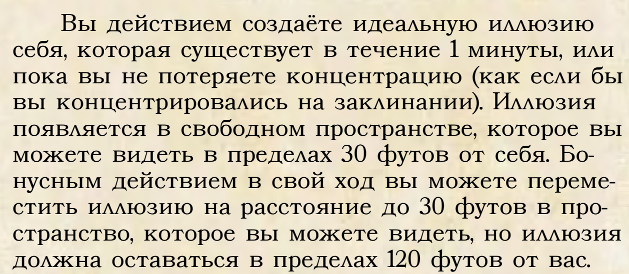
| Уровень жреца | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *маскировка, очарование личности* |
| 3 | *бесследное передвижение, отражения* |
| 5 | *мерцание, рассеивание магии* |
| 7 | *переносящая дверь, превращение* |
| 9 | *изменение памяти, подчинение личности* |

### Благословение обманщика

Когда вы выбираете этот домен на 1 уровне, вы можете действием коснуться согласного существа, отличного от вас, чтобы позволить ему совершать с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность). Это благословение длится 1 час, или вы не используете это умение снова.

### Божественный канал: Двуличность

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы создать иллюзорную копию себя.



Вы действием создаёте идеальную иллюзию себя, которая существует в течение 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании). Иллюзия появляется в свободном пространстве, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя. Бонусным действием в свой ход вы можете переместить иллюзию на расстояние до 30 футов в пространство, которое вы можете видеть, но иллюзия должна оставаться в пределах 120 футов от вас.

На протяжении действия умения вы можете творить заклинания, как если бы вы находились в пространстве иллюзии, но вы должны использовать собственные чувства. Кроме того, когда и вы и ваша иллюзия находитесь в пределах 5 футов от существа, которое может видеть иллюзию, вы совершаете броски атаки по этому существу с преимуществом, так как иллюзия отвлекает его.

### Божественный канал: Плащ теней

Начиная с 6 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы исчезать.

Вы действием становитесь невидимым до конца своего следующего хода. Вы становитесь видимым, если атакуете или накладываете заклинание.

### Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия ядом — это дар вашего божества. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон ядом 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

### Улучшенная двуличность

На 17 уровне вы можете создать до четырёх копий себя, вместо одной, когда вы используете Двуличность. Бонусным действием в свой ход вы можете переместить любое количество копий на 30 футов, максимальная дистанция от вас не должна превышать 120 футов.

## Домен природы

Боги природы столь же разнообразны, как и сама дикая природа, от непостижимых богов глубоких лесов (таких как Сильванус, Обад-Хай, Числев, Балинор и Пан) до дружелюбных божеств, отождествляемых с родниками и рощами (таких как Эльдат). Друиды, почитающие природу в целом, могут служить одному из этих божеств, практикуя таинственные обряды и читая почти забытые молитвы на собственном тайном языке. Но многие из этих богов имеют также жрецов, героев, которые выполняют более активную роль в продвижении интересов конкретного бога природы. Эти жрецы могут охотиться на злых чудовищ, портящих лесные угодья, благословлять урожай верующих, или иссушать посевы тех, кто прогневал их богов.

#### Заклинания домена природы

| Уровень жреца | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *дружба с животными, разговор с животными* |
| 3 | *дубовая кора, шипы* |
| 5 | *рост растений, стена ветров* |
| 7 | *подчинение зверя, цепкая лоза* |
| 9 | *древесный путь, нашествие насекомых* |

### Послушник природы

На 1 уровне вы изучаете один заговор друида на свой выбор. Вы также получаете владение одним из следующих навыков: Выживание, Природа, Уход за животными.

### Бонусное владение

На 1 уровне вы осваиваете владение тяжёлыми доспехами.

### Божественный канал: Очарование животных и растений

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы очаровать животных и растения.

Вы действием демонстрируете свой священный символ и называете имя своего божества. Все звери и растительные существа, которые могут видеть вас, и находятся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если существо провалит спасбросок, оно становится очарованным вами на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо очаровано, оно дружелюбно к вам и другим существам, которых вы укажете.

### Сдерживание стихий

Начиная с 6 уровня, когда вы или существо в пределах 30 футов от вас получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством, вы можете реакцией предоставить существу сопротивление этому виду урона.

### Божественный удар

На 8 уровне вы получаете способность наполнять удары своего оружия божественной энергией. Один раз в каждый свой ход, когда вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете причинить цели дополнительный урон огнём, холодом или электричеством (на ваш выбор) 1к8. Когда вы достигаете 14 уровня, дополнительный урон возрастает до 2к8.

### Мастер природы

На 17 уровне вы получаете способность командовать животными и растительными существами. Пока существа очарованы вашим умением Очарование животных и растений, вы можете бонусным действием в свой ход устно указать, что каждое из них будет делать в свой следующий ход.

## Домен света

Боги света — в том числе Хельм, Латандер, Фолтус, Бранчала, Серебряное Пламя, Беленус, Аполлон и Ра-Хорахти — представляют идеалы возрождения и обновления, истины, бдительности и красоты, часто используя символ солнца. Некоторые из этих богов сами изображаются как солнце или возничий, ведущий солнце через небо. Другие — как неутомимые часовые, чьи глаза пронзают любую тень и видят любой обман. Некоторые являются божествами красоты и артистизма, которые учат, что искусство — это средство совершенствования души. Жрецы бога света — просветлённые души, исполненные сиянием и силой проницательности своего божества, отгоняющие прочь ложь и испепеляющие тьму.

#### Заклинания домена света

| Уровень жреца | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *огненные ладони, огонь фей* |
| 3 | *палящий луч, пылающий шар* |
| 5 | *дневной свет, огненный шар* |
| 7 | *огненная стена, страж веры* |
| 9 | *наблюдение, небесный огонь* |

### Дополнительный заговор

При выборе этого домена на 1 уровне вы получаете заговор *свет*, если ещё не имели его раньше.

### Защищающая вспышка

Кроме того, начиная с 1 уровня, вы можете создать божественный свет между собой и атакующим противником. Если вы атакованы видимым вами существом, находящимся в пределах 30 футов, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки, вызывая перед атакующим вспышку света, до того как он попадёт или промажет. Существа, которые не могут быть ослеплены, обладают иммунитетом к этому умению.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Мудрости (минимум один раз). Вы восстанавливаете все потраченные использования, когда завершаете продолжительный отдых.

### Божественный канал: Сияние рассвета

Начиная со 2 уровня вы можете использовать Божественный канал, чтобы призывать солнечный свет, прогоняющий тьму и причиняющий урон излучением врагам.

Вы действием демонстрируете свой священный символ, и вся магическая тьма в пределах 30 футов от вас рассеивается. Кроме того, все враждебные существа в пределах 30 футов от вас должны совершить спасбросок Телосложения. Существа получают урон излучением, равный 2к10 + ваш уровень жреца в случае провала, и половину этого урона в случае успешного спасброска. Существа с полным укрытием от вас не подвержены воздействию.

### Улучшенная вспышка

Начиная с 6 уровня вы можете использовать умение Защищающая вспышка, когда существо, которое вы можете видеть в пределах 30 футов от себя, атакует не вас, а другое существо.

### Могущественное колдовство

Начиная с 8 уровня вы добавляете модификатор Мудрости к урону, который причиняете заговорами жреца.

### Корона света

Начиная с 17 уровня вы можете действием создать ауру солнечного света, которая существует 1 минуту или пока вы не рассеете её ещё одним действием. Вы испускаете яркий свет в радиусе 60 футов и тусклый свет в радиусе ещё 30 футов. Ваши противники, находящиеся на ярком свету, совершают с помехой спасброски от любых заклинаний, причиняющих урон огнём или излучением.

# Друид

Вскидывая вверх сучковатый посох из остролиста, эльф вызывает буйство небесной стихии и обрушивает разряды молний на орков, посмевших угрожать его лесу огнём.

Затаившись высоко в кроне дерева, человек в облике леопарда смотрит из джунглей на чужеродную архитектуру храма Злой Стихии Воздуха и пристально наблюдает за действиями культистов.

Рубя клинком из чистого пламени, полуэльф бросается в гущу армии скелетов, чтобы уничтожить кощунственную магию, возвратившую им извращённое подобие жизни.

Призывая стихии или подражая животным, друиды воплощают незыблемость, приспособляемость и гнев природы. Они ни в коем случае не владыки природы — вместо этого друиды ощущают себя частью её неодолимой воли.

## Сила природы

Выше чего-либо другого друиды почитают природу. Именно она является источником всех их заклинаний и магических способностей, непосредственно или через природное божество. Многие предпочитают духовный путь конечного единения с природой, но есть и те, кто служат богам диких просторов, животных или стихий. Длящиеся испокон веков обычаи друидов также называют Старой Верой, противопоставляя их поклонению в храмах и у алтарей.

Заклинания друидов воздействуют через животных и окружающую природу. Это сила клыка и когтя, солнца и луны, огня и бури. Также друиды учатся принимать облик животных, и некоторые настолько углубляются в это умение, что родному облику предпочитают звериный.

## Сохранение равновесия

Для друидов природа представляет собой шаткое равновесие. Воздух, земля, огонь и вода — те четыре стихии, что составляют основу мира — должны уравновешивать друг друга. Если одна из стихий обретёт превосходство, сам мир может прекратить существование, притянутый стихийным измерением и разорванный на элементарные составляющие. Чтобы не допустить этого, друиды

## Друид

| Уровень | Бонус мастерства | Умения | Известные заговоры | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Друидический язык, Использование заклинаний | 2 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Дикий облик, Круг друидов | 2 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | — | 2 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Улучшение дикой формы, Увеличение характеристик | 3 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | — | 3 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | Умение круга друидов | 3 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | — | 3 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | Улучшение дикой формы, Увеличение характеристик | 3 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 3 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | Умение круга друидов | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | Умение круга друидов | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Безвременное тело, Заклинания зверя | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Архидруид | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

противостоят сектам Стихийного Зла и всем, кто стремится наделить любую из стихий превосходящей силой. Также друидов заботит тонкое экологическое равновесие, необходимое флоре и фауне, и готовность цивилизованных поселений жить в гармонии с природой, а не противопоставлять себя ей. Жестокость природы — часть естественного порядка вещей, однако друиды не терпят всё чужеродное, включая аберрации (иллитиды и бехолдеры) и нежить (зомби и вампиры). Иногда друиды совершают вылазки на таких существ, особенно если те приближаются к их территориям.

Священная земля и области нетронутой природы нередко охраняются друидом. Впрочем, при достаточной угрозе естественному равновесию или подзащитной земле друид может перейти к активной борьбе с напастью, ступив на путь искателя приключений.

## Создание друида

Создавая персонажа друида, подумайте о том, что сформировало его тесную связь с природой. Возможно, он родом из мест, где жива Старая Вера. Или же его, брошенного ребёнком в чаще леса, нашёл и вырастил друид. Возможно, персонаж испытал волнующий опыт встречи с духом природы — скажем, пережил нападение гигантского орла или лютого волка. Может, персонаж родился в разгар бури или во время извержения вулкана, что стало знаком уготованного ему пути друида.

Всегда ли он был странствующим друидом или же когда-то охранял рощу или ручей? Возможно, зло отравило его родину, и он отправился в большой мир в поисках нового смысла и надежды.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать друида, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Мудрости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник».

# Классовые умения

Друиды обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к8 за каждый уровень друида
**Хиты на 1 уровне:** 8 + ваш модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень друида после первого

### Владение

**Доспехи:** Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты (друиды не носят доспехи и щиты из металла)
**Оружие:** Боевые посохи, булавы, дротики, дубинки, кинжалы, копья, метательные копья, пращи, серпы, скимитары
**Инструменты:** Набор травника

**Спасброски:** Интеллект, Мудрость
**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Внимательность, Выживание, Магия, Медицина, Обращение с животными, Природа, Проницательность, Религия

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а*) деревянный щит или *б*) одно простое оружие
- *а*) скимитар или *б*) простое рукопашное оружие
- Кожаный доспех, набор путешественника и фокусировка друидов

## Друидический язык

Вы знаете Друидический язык — тайный язык друидов. Вы можете на нём говорить и оставлять тайные послания. Вы и все, кто знают этот язык, автоматически замечаете эти послания. Другие замечают присутствие послания при успешной проверке Мудрости (Внимательность) со Сл 15, но без помощи магии не могут расшифровать его.

## Использование заклинаний

Для сотворения заклинаний друиды пользуются сакральной эссенцией самой природы, облачая в неё свою волю. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных друиду.

### Заговоры

На 1 уровне вы знаете два заговора на ваш выбор из списка заклинаний друида. Вы узнаёте дополнительные заговоры друида на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

### Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Друид» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинания того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний друида, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний друида из списка заклинаний друида, равное модификатору Мудрости + уровень друида (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы друид 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Мудрости 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний друида требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

### Базовая характеристика заклинаний

Друидические заклинания творятся с помощью Мудрости, поскольку требуют веры и близости с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Мудрости при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний друида, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

### Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание друида как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно подготовлено вами.

### Фокусировка заклинания

Вы можете использовать фокусировку друидов (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний друида.

#### Священные растения

Некоторые растения считаются священными у друидов. В частности, это берёза, бузина, дуб, ива, можжевельник, ольха, омела, орех, падуб (он же остролист), рябина, тис и ясень. Эти растения часто используются в изготовлении друидической фокусировки, которая может включать, например, ветви дуба или тиса, побеги омелы.

Древесина подходит и для других изделий, включая оружие и щиты. Тис связан со смертью и перерождением, так что из него делают рукояти скимитаров и серпов. Ясень символизирует жизнь, а дуб — силу: из них получаются замечательные древки, дубины, боевые посохи и щиты. Ольху считают растением воздуха и делают из неё метательное оружие, например, дротики и метательные копья.

Друиды из мест, которым эти растения чужды, обращаются к местным видам. Например, пустынный друид может почитать юкку и кактус.

## Дикий облик

Начиная со 2 уровня вы можете действием принять при помощи магии облик любого зверя, которого вы видели. Вы можете использовать это умение два раза, восстанавливая его после короткого или продолжительного отдыха.

Уровень друида определяет, в каких зверей можно превращаться. Например, на 2 уровне можно превращаться в животное с показателем опасности не более 1/4, без скорости полёта и плавания.

#### Облик животного

| Уровень | Макс. ПО | Ограничения | Пример |
|---|---|---|---|
| 2 | 1/4 | Без скорости плавания и полёта | Волк |
| 4 | 1/2 | Без скорости полёта | Крокодил |
| 8 | 1 | — | Гигантский орёл |

В облике животного можно оставаться число часов, равное половине уровня друида (округляя в меньшую сторону). Затем друид возвращается в нормальный облик, если только не потратит ещё одно использование Дикого облика. Можно вернуться в нормальный облик досрочно, бонусным действием. Бессознательный, доведённый до 0 хитов или мёртвый друид сразу возвращается в нормальный облик.

Когда вы превращены, действуют следующие правила:

- Все игровые параметры берутся из параметров зверя, но сохраняются мировоззрение, личность и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Также у вас остаются владения навыками и спасбросками, в дополнение к таковым нового облика. Если квалификация есть и у вас и у зверя, но у него бонус выше, используется бонус зверя. Легендарные действия и действия в логове недоступны.
- Когда вы превращены, вы принимаете хиты и Кость Хитов зверя. Вернувшись в нормальный облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Однако если вы вернулись в свой облик из-за опускания хитов до 0, «лишний» урон переносится на нормальный облик. Например, если вы в облике зверя получили урон 10, имея при этом 1 хит, то вы возвращаетесь в нормальный облик и получаете 9 урона. Если этот урон не довёл хиты персонажа до 0, он не теряет сознание.
- Вы не можете накладывать заклинания, а речь и действия, требующие рук, могут быть

ограничены видом зверя. Превращение не прерывает вашу концентрацию на уже сотворённых заклинаниях и не мешает совершать действия, являющиеся частью заклинания, такие как в случае заклинания *призыв молнии*.

- Вы сохраняете преимущества от всех умений класса, расы и прочих источников, и можете пользоваться ими, если этому не препятствует новый физический облик. Однако недоступны особые чувства, такие как тёмное зрение, если только их нет у зверя.
- Вы сами определяете, какое снаряжение останется лежать на земле, какое сольётся с новым обликом, а какое будет надето. Мастер решает, какое снаряжение может носить животное, чтобы оно действовало как обычно. Снаряжение не меняет форму и размер под новый облик, и если не подходит новому облику, оно должно остаться на земле или слиться с новым обликом. Слившееся с обликом снаряжение не работает, пока вы опять не примете свой облик.

### Круг друидов

На 2 уровне нужно выбрать, в каком круге друидов состоит персонаж: круге Земли или круге Луны. Оба описаны в конце описания класса. Этот выбор даёт дополнительные умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

### Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

### Безвременное тело

Начиная с 18 уровня, пронизывающая вас природная магия замедляет старение. За каждые 10 лет ваше тело стареет только на 1 год.

### Заклинания зверя

С 18 уровня персонаж может творить в диком облике заклинания друида. Будучи зверем, вы можете исполнить соматический и вербальный компоненты заклинания друида, но не можете обеспечить материальные компоненты.

### Архидруид

На 20 уровне число применений Дикого облика не ограничено.

Кроме того, вы можете игнорировать соматический и вербальный компоненты заклинаний друида, а также материальные компоненты без указанной цены и не поглощаемые заклинанием. Это действует как в нормальном облике, так и в облике зверя.

## Круги друидов

Немногие знают, что друиды составляют единое общество, существующее помимо любых политических границ. Любой друид считается частью общества, даже если живёт настолько изолированно, что никогда не видел высокопоставленных собратьев и не бывал на собраниях. Друиды считают друг друга братьями и сёстрами, но, подобно всяким диким зверям, они не чужды соперничеству друг меж другом и даже хищничеству.

В местном масштабе друиды объединены в круги, связанные общими убеждениями о природе, равновесии и роли друида.

### Круг Земли

Круг Земли состоит из мистиков и мудрецов, поколениями передающих из уст в уста сложную систему древних знаний и обрядов. Собрания проводятся в кольце деревьев или мегалитов, где на тайном языке звучат секреты самого мироздания. Мудрейшие представители круга служат духовными лидерами и советниками вождей в общинах, проповедующих Старую Веру. Причастность к кругу Земли наделяет магию друида силой тех мест, где персонажа посвятили в священные таинства.

### Дополнительный заговор
Выбрав круг Земли на 2 уровне, вы осваиваете один дополнительный заговор друида на свой выбор.

### Естественное восстановление
Начиная со 2 уровня единение с природой через медитацию позволяет вам частично восстановить магическую силу. Во время короткого отдыха можно восстановить потраченные ячейки заклинаний. Сумма уровней выбранных ячеек не должна превышать половину уровня друида (округляя в большую сторону), и ни одна ячейка не может быть 6 уровня или выше. Применение этого умения восстанавливается после продолжительного отдыха.

Например, будучи друидом 4 уровня, вы можете восстановить два уровня ячеек заклинаний. Вы можете восстановить или ячейку 2 уровня или две ячейки 1 уровня.

### Заклинания круга
Духовная связь друида с землёй наделяет его некоторыми заклинаниями. На 3, 5, 7 и 9 уровнях друид получает доступ к заклинаниям в соответствии с землёй, где он был посвящён. Необходимо выбрать болото, гору, лес, луг, побережье, Подземье, пустыню или тундру.

Получив доступ к заклинанию круга, вы будете всегда иметь его подготовленным, и оно не учитывается при подсчёте количества заклинаний, которые можно подготовить. Если вы получаете доступ к заклинанию, отсутствующему в списке заклинаний друида, оно всё равно будет считаться для вас заклинанием друида.

### Тропами земли
Начиная с 6 уровня, перемещение по немагической труднопроходимой местности не затрудняет перемещение. Вы также можете проходить через немагическую растительность без снижения скорости и не получая урона от их шипов, выростов и других помех.

Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от магически созданных или изменённых растений, должных затруднять перемещение — например, от заклинания *опутывание*.

### Покровительство природы
С 10 уровня вы не можете быть очарованным или напуганным феями и элементалями. Вы также получаете иммунитет к болезням и ядам.

### Природная благодать
Когда вы достигаете 14 уровня, природные создания начинают чувствовать вашу тесную связь с естественным миром и остерегаются нападать. Когда зверь или растение атакует вас, это существо должно совершить спасбросок Мудрости против Сл спасброска заклинания друида. В случае провала существо должно выбрать иную цель, или же его атака автоматически промахивается. В случае успеха существо получает иммунитет к данному эффекту на 24 часа.

Существо осознаёт этот эффект ещё до попытки атаковать вас.

#### Болото

| Уровень друида | Заклинания круга |
|---|---|
| 3 | *Мельфова кислотная стрела, тьма* |
| 5 | *зловонное облако, хождение по воде* |
| 7 | *поиск существа, свобода перемещения* |
| 9 | *наблюдение, нашествие насекомых* |

#### Гора

| Уровень друида | Заклинания круга |
|---|---|
| 3 | *паук, шипы* |
| 5 | *молния, слияние с камнем* |
| 7 | *изменение формы камня, каменная кожа* |
| 9 | *каменная стена, создание прохода* |

#### Лес

| Уровень друида | Заклинания круга |
|---|---|
| 3 | *дубовая кора, паук* |
| 5 | *призыв молнии, рост растений* |
| 7 | *предсказание, свобода перемещения* |
| 9 | *древесный путь, общение с природой* |

#### Луг

| Уровень друида | Заклинания круга |
|---|---|
| 3 | *бесследное передвижение, невидимость* |
| 5 | *дневной свет, ускорение* |
| 7 | *предсказание, свобода перемещения* |
| 9 | *вещий сон, нашествие насекомых* |

#### Побережье

| Уровень друида | Заклинания круга |
|---|---|
| 3 | *отражения, туманный шаг* |
| 5 | *подводное дыхание, хождение по воде* |
| 7 | *власть над водами, свобода перемещения* |
| 9 | *наблюдение, призыв элементаля* |

#### Подземье

| Уровень друида | Заклинания круга |
|---|---|
| 3 | *паук, паутина* |
| 5 | *газообразная форма, зловонное облако* |
| 7 | *высшая невидимость, изменение формы камня* |
| 9 | *нашествие насекомых, облако смерти* |

#### Пустыня

| Уровень друида | Заклинания круга |
|---|---|
| 3 | *размытый образ, тишина* |
| 5 | *защита от энергии, сотворение пищи и воды* |
| 7 | *мираж, усыхание* |
| 9 | *каменная стена, нашествие насекомых* |

#### Тундра

| Уровень друида | Заклинания круга |
|---|---|
| 3 | *удержание личности, шипы* |
| 5 | *замедление, метель* |
| 7 | *град, свобода перемещения* |
| 9 | *конус холода, общение с природой* |

## Круг Луны

Друиды круга Луны — непримиримые стражи дикой природы. Их собрания проходят под полной луной для обмена новостями и предостережениями. Стражи рыщут в самой дремучей глуши, где можно неделями не встретить другого гуманоида, не говоря уже о друиде.

Переменчивые как сама луна и дикие до глубины души, друиды этого круга то крадутся кошкой, то парят орлом, то ломятся в облике медведя, устрашая забредшее чудище.

### Боевой дикий облик

Выбрав этот круг на 2 уровне, вы получаете способность принимать дикий облик бонусным действием вместо обычного.

Кроме того, в диком облике вы можете бонусным действием потратить ячейку заклинания, чтобы восстановить 1к8 хитов за каждый уровень потраченной ячейки.

### Облики круга

Обряды круга Луны позволяют принимать облик более опасных животных. Начиная со 2 уровня, можно превращаться в зверя с показателем опасности 1 (игнорируйте столбец «Макс. ПО» таблицы «Облик животного»).

Начиная с 6 уровня можно превращаться в зверя с показателем опасности вплоть до уровня друида, поделённого на 3 (округляя в меньшую сторону).

### Природный удар

Начиная с 6 уровня ваши атаки в облике зверя считаются магическими для преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

### Стихийный дикий облик

С 10 уровня вы можете одновременно потратить два применения дикого облика, чтобы принять облик водяного, воздушного, земляного или огненного элементаля.

### Тысяча лиц

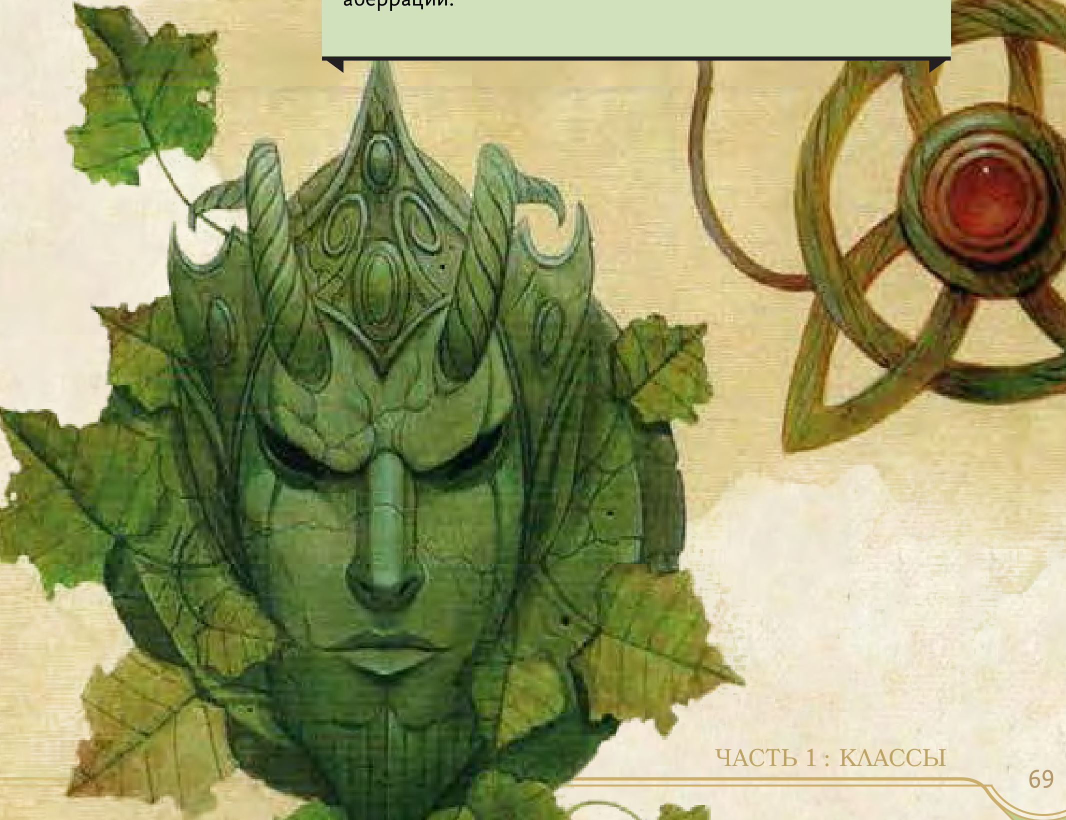
С 14 уровня вы понимаете, как магически изменять детали своего облика. Вы можете неограниченно творить заклинание *смена обличья*.

#### Друиды и боги

Некоторые друиды напрямую поклоняются силам природы, однако большинство посвящает себя служению одному из природных божеств, широко представленных в мультивселенной (примеры есть в списке богов в приложении Б). Традиции поклонения этим богам часто считаются более древними, чем церкви и жречество в цивилизованных регионах. В мире Серого Ястреба, в частности, религия друидов также называется Старой Верой и распространена среди фермеров, охотников, лесников, рыбаков и прочих, чья жизнь тесно связана с природой. Она включает поклонение Природе как таковой, но также и почитание Беори, Матери Орта, и культы Обад-Хая, Элонны и Улы.

В мирах Серого Ястреба и Забытых Королевств круги друидов обычно не связаны поклонением одному какому-либо богу. Например, в Забытых Королевствах в одном и том же круге могут состоять друиды Майликки, Сильвануса, Чонтии, Эльдат и даже грозных Богов Гнева — Амберли, Малара, Ориль и Талоса. Коллективно этих богов часто называют Первым Кругом как самых почитаемых у друидов. Любой друид знает их наперечёт и считает всех, даже жестоких, достойными поклонения.

В Эберроне друиды придерживаются анимистических убеждений, никак не связанных с Верховными Владыками, Тёмной Шестёркой или любой другой религией. Друиды верят, что у всего живого и у всех естественных явлений — солнца, луны, ветра, огня, даже самого мира — есть дух, а друидическая магия — способ обращения к этим духам и управления ими. Однако у разных течений друидизма разные представления об отношениях духов между собой и с цивилизацией. Например, Скованные Ясенем считают тайную магию извращением природного порядка, Дети Зимы преклоняются перед силами смерти, а Хранители Врат стерегут древние учения, останавливающие вторжение в мир аберраций.



# Воин

Женщина, прикрываясь щитом и лязгая доспехами, устремляется в толпу гоблинов. Из-за её спины одетый в клёпанную кожу эльф осыпает врагов стрелами, выпуская их из своего изящного лука. Невдалеке от них полуорк выкрикивает приказы, указывая лучшее направление для атаки.

Дварф в кольчуге выставил свой щит перед компаньоном, отражая смертельный удар дубины огра. Его напарник, полуэльф в чешуйчатом доспехе, закрутил два своих скимитара в сверкающем вихре и двинулся в обход огра, отыскивая брешь в его защите.

Опытный гладиатор сражается на арене и хорошо знает, как использовать свои трезубец и сеть, чтобы опрокинуть противника и обойти его, вызывая ликование публики и получая тактическое преимущество. Меч его противника вспыхивает голубым светом и испускает сверкающую молнию.

Все эти герои — воины. Представители, возможно, самого разнообразного класса в мире D&D. Странствующие рыцари, военачальники-завоеватели, королевские чемпионы, элитная пехота, бронированные наёмники и короли разбоя — будучи воинами, все они мастерски владеют оружием, доспехами, и приёмами ведения боя. А ещё они хорошо знакомы со смертью — они несут её сами, и часто смотрят в её холодные глаза.

## Разносторонние специалисты

Воины владеют основами всех боевых стилей. Каждый воин может рубить топором, фехтовать рапирой, владеет длинным и двуручным мечом, может стрелять из лука и даже при некоторой сноровке способен поймать противника сетью. Помимо этого, воины хорошо знакомы с использованием щита и любых доспехов. Помимо общих знаний, каждый воин специализируется на определённом стиле боя. Некоторые концентрируются на стрельбе из лука, другие на сражении с оружием в каждой руке, а есть те, кто свои воинские способности усиливает заклинаниями. Сочетание широких общих навыков и углублённой специализации делает воинов непревзойдёнными на поле боя.

## Готовые к опасности

Не все члены городской стражи, деревенского ополчения или королевской армии являются воинами. Большинство из них это просто обученные солдаты, обладающие лишь основными воинскими навыками. Солдаты-ветераны, офицеры, обученные телохранители, посвящённые рыцари и похожие персоны, как правило, являются воинами.

Некоторые воины чувствуют потребность использовать свою подготовку в качестве искателей приключений. Исследование подземелий, убийство чудовищ, и другая опасная работа, обыденная для искателей приключений, является второй натурой

### Воин

| Уровень | Бонус мастерства | Умения |
|---|---|---|
| 1 | +2 | Боевой стиль, Второе дыхание |
| 2 | +2 | Всплеск действий (одно использование) |
| 3 | +2 | Воинский архетип |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик |
| 5 | +3 | Дополнительная атака |
| 6 | +3 | Увеличение характеристик |
| 7 | +3 | Умение воинского архетипа |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик |
| 9 | +4 | Упорный (одно использование) |
| 10 | +4 | Умение воинского архетипа |
| 11 | +4 | Дополнительная атака (2) |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик |
| 13 | +5 | Упорный (два использования) |
| 14 | +5 | Увеличение характеристик |
| 15 | +5 | Умение воинского архетипа |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик |
| 17 | +6 | Всплеск действий (два использования), Упорный (три использования) |
| 18 | +6 | Умение воинского архетипа |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик |
| 20 | +6 | Дополнительная атака (3) |

воина, и не так сильно отличается от жизни, оставленной в прошлом. Риск здесь, возможно, и выше, но и награда значительно больше — например, воины в городском дозоре вряд ли могут найти меч *язык пламени*.

## Создание воина

Когда вы создаёте своего воина, продумайте два связанных элемента предыстории своего персонажа: где вы получили боевую подготовку, и что отличало вас от обычных воителей, окружавших вас? Были ли вы особенно безжалостным? Получали ли вы особую помощь от наставника, возможно, из-за вашей исключительной преданности? Что в первую очередь побудило вас к этой подготовке, угроза, нависшая над вашей родиной, жажда мести, необходимость доказать себе, или все эти факторы вместе?

Вы могли пройти официальную подготовку в армии дворянина или в местном ополчении. Возможно, вы тренировались в военной академии, изучая стратегию, тактику и военную историю. Или же вы можете быть самоучкой, несовершенным, но проверенным бойцом. Взялись ли вы за меч, чтобы сбежать от жизни на ферме, или следуете гордой фамильной традиции? Где вы приобрели своё оружие и доспехи? Они могут быть военным наследием или семейными реликвиями, или, возможно, вы экономили годами, чтобы купить их. Ваше вооружение теперь самое важное ваше имущество, это единственное, что стоит межу вами и смертью.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать воина, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Силы или Ловкости (в зависимости от того, хотите ли вы сосредоточиться на рукопашном оружии или на стрельбе из лука или фехтовальном оружии) должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения (или Интеллекта, если вы планируете взять воинский архетип Мистический Рыцарь). Во-вторых, выберите предысторию «солдат».

## Классовые умения

Воины обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к10 за каждый уровень воина
**Хиты на 1 уровне:** 10 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень воина после первого

### Владение

**Доспехи:** Все доспехи, щиты
**Оружие:** Простое оружие, воинское оружие
**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Сила, Телосложение
**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Акробатика, Атлетика, Внимательность, Выживание, Запугивание, История, Проницательность, Уход за животными

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а)* кольчуга или *б)* кожаный доспех, длинный лук и 20 стрел
- *а)* воинское оружие и щит или *б)* два воинских оружия
- *а)* лёгкий арбалет и 20 болтов или *б)* два ручных топора
- *а)* набор исследователя подземелий или *б)* набор путешественника

## Боевой стиль

Вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

### Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

### Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

### Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

### Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат, даже если снова выпало «1» или «2». Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

### Сражение двумя оружиями

Если вы сражаетесь двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

### Стрельба

Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

## Второе дыхание

Вы обладаете ограниченным источником выносливости, которым можете воспользоваться, чтобы уберечь себя. В свой ход вы можете бонусным действием восстановить хиты в размере 1к10 + ваш уровень воина.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий либо продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова.

## Всплеск действий

Начиная со 2 уровня вы получаете возможность на мгновение преодолеть обычные возможности. В свой ход вы можете совершить одно дополнительное действие помимо обычного и бонусного действий.

Использовав это умение, вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, чтобы получить возможность использовать его снова. Начиная с 17 уровня вы можете использовать это умение дважды, прежде чем вам понадобится отдых, но в течение одного хода его всё равно можно использовать лишь один раз.

## Воинский архетип

На 3 уровне вы выбираете архетип, отражающий стиль и технику, к которым вы стремитесь. Выберите мастера боевых искусств, мистического рыцаря или чемпиона. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 10, 15 и 18 уровнях.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, потом 6, 8,12,14, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

Количество атак увеличивается до трёх на 11 уровне этого класса, и до четырёх на 20 уровне.

## Упорный

Начиная с 9 уровня вы можете перебросить проваленный спасбросок, и должны использовать новый результат. После этого вы можете повторно использовать это умение только после завершения продолжительного отдыха.

Вы можете использовать это умение дважды между периодами продолжительного отдыха после достижения 13 уровня, и трижды после достижения 17 уровня.

# Воинские архетипы

Разные воины используют разные подходы для совершенствования своих воинских способностей. Воинский архетип отражает выбранный вами подход.

## Мастер боевых искусств

Тот, кто выбрал архетип мастера боевых искусств, полагается на техники, выработанные поколениями бойцов. Для такого воина сражение сродни академической задаче, и часто включает вещи, далёкие от боя, вроде кузнечного мастерства или каллиграфии. Не все воины способны впитать уроки истории, теорию и артистизм, отражённые в архетипе мастера боевых искусств, но те, кто смог сделать это, являются отлично подготовленными воинами, обладающими прекрасными навыками и знаниями.

### Боевое превосходство

Если на 3 уровне вы выбираете этот архетип, вы изучаете приёмы, использующие специальные кости, называемые костями превосходства.

***Приёмы.*** Вы изучаете три приёма на ваш выбор. Они описаны в разделе «приёмы», расположенном ниже. Большинство приёмов тем или иным образом усиливают атаку. Во время одной атаки вы можете использовать только один приём.

Вы изучаете два дополнительных приёма при достижении 7, 10 и 15 уровней. Каждый раз, при изучении новых приёмов, вы можете также заменить один из известных вам приёмов на другой.

***Кости превосходства.*** У вас есть четыре кости превосходства. Это кости к8. Кости превосходства тратятся при использовании. Вы восполняете все потраченные кости в конце короткого или продолжительного отдыха.

Вы получаете ещё по одной кости превосходства на 7 и 15 уровнях.

***Спасброски.*** Некоторые из ваших приёмов требуют от цели спасброска, чтобы избежать эффекта приёма. Сложность такого спасброска рассчитывается следующим образом:

**Сложность спасброска приёма** = 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор)

### Ученик войны

На 3 уровне вы осваиваете владением одним из ремесленных инструментов на ваш выбор.

### Познай своего врага

Начиная с 7 уровня, если вы потратите как минимум 1 минуту, рассматривая, или по другому взаимодействуя с существом вне боя, вы можете узнать некоторую информацию о его способностях в сравнении с вашими. Мастер сообщит вам, равняется ли существо, превосходит или уступает вам в двух характеристиках на ваш выбор из перечисленных:

- Значение Силы
- Значение Ловкости
- Значение Телосложения
- Класс Доспеха
- Текущие хиты
- Общее количество уровней (если есть)
- Количество уровней в классе Воин (если есть)

### Улучшенное боевое превосходство

На 10 уровне ваша кость превосходства увеличивается до к10. На 18 уровне — до к12.

### Неослабевающий

Начиная с 15 уровня, если вы совершаете бросок инициативы, не имея костей превосходства, вы получаете одну.

### Приёмы

Приёмы приведены в алфавитном порядке.

***Активное уклонение.*** При перемещении вы можете потратить одну кость превосходства, совершить её бросок и добавить выпавшее значение к КД, пока не прекратите перемещение.

***Атака с выпадом.*** Если вы в свой ход совершаете рукопашную атаку оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы увеличить досягаемость этой атаки на 5 футов. В случае попадания вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки.

***Атака с манёвром.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы один из ваших товарищей смог переместиться в более выгодное положение. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки и выбираете дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо может реакцией переместиться на расстояние до половины своей скорости, не провоцируя при этом атаки от цели вашей атаки.

***Атака с угрозой.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться напугать цель. Вы добавляете кость пре-

восходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель испугана вами до конца вашего следующего хода.

***Атака с финтом.*** Вы можете в свой ход потратить одну кость превосходства и бонусным действием совершить финт, выбрав в качестве цели одно существо в пределах 5 футов. Следующий бросок атаки по этому существу вы совершаете с преимуществом. Если атака попадает, добавьте кость превосходства к броску урона этой атаки. Оба преимущества пропадают, если вы не используете их в том же ходу, в котором получили их.

***Обезоруживающая атака.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться обезоружить противника, заставляя его выронить один предмет по вашему выбору, который он держит. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, а цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала она роняет выбранный вами предмет. Предмет падает у её ног.

***Опрокидывающая атака.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться сбить цель с ног. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. В случае провала вы сбиваете цель с ног.

***Ответный удар.*** Если существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы совершить рукопашную атаку оружием по этому существу. Если вы попадаете, вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки.

***Отвлекающий удар.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы отвлечь существо, открывая его для ваших союзников. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки. Следующий бросок атаки по этой цели любого существа кроме вас совершается с преимуществом, если атака совершается до начала вашего следующего хода.

***Парирование.*** Если другое существо причиняет вам урон рукопашной атакой, вы можете реакцией потратить одну кость превосходства, чтобы уменьшить урон на величину, равную броску вашей кости превосходства + ваш модификатор Ловкости.

***Провоцирующая атака.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться спровоцировать противника атаковать вас. Вы добавляете кость превосходства к броску урона этой атаки, а цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель до конца вашего следующего хода совершает с помехой броски атаки по всем целям, кроме вас.

***Сплочение.*** Вы можете в свой ход бонусным действием потратить одну кость превосходства, чтобы поддержать решимость одного из ваших спутников. Если вы это сделаете, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас. Это существо получает временные хиты, равные броску кости превосходства + ваш модификатор Харизмы.

***Толкающая атака.*** Если вы попадаете по существу атакой оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться оттолкнуть цель. Вы добавляете кость превосходства к броску урона атаки, и, если размер цели Большой или меньше, она должна совершить спасбросок Силы. При провале вы толкаете цель на расстояние до 15 футов от себя.

***Точная атака.*** Если вы совершаете бросок атаки оружием по существу, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы добавить её к броску. Вы можете использовать этот приём до или после совершения броска атаки, но до применения эффектов атаки.

***Удар командующего.*** Если вы совершаете в свой ход действие Атака, вы можете отказаться от одной из ваших атак и бонусным действием направить удар одного из ваших соратников. Если вы это сделаете, выберите дружественное существо, которое может видеть или слышать вас и потратьте одну кость превосходства. Это существо может немедленно совершить реакцией одну атаку оружием, добавив кость превосходства к броску урона этой атаки.

***Широкая атака.*** Если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну кость превосходства, чтобы попытаться причинить урон другому существу этой же атакой. Выберите другое существо в пределах 5 футов от первоначальной цели и в пределах вашей досягаемости. Если исходный бросок атаки попал бы по второму существу, оно получает урон, равный броску кости превосходства. Урон того же вида, что и для исходной атаки.

## Мистический рыцарь

Архетип мистического рыцаря совмещает в себе воинское искусство и тщательное изучение волшебства. Мистические рыцари используют приёмы, схожие с практиками волшебников. Но они сосредоточились на изучении двух из восьми школ магии: Воплощения и Ограждения. Заклинания Ограждения обеспечивают мистическим рыцарям дополнительную защиту в бою, а Воплощения причиняют урон сразу нескольким противникам за раз, увеличивая возможности рыцаря в бою. Эти рыцари владеют относительно небольшим количеством заклинаний, что позволяет постоянно держать их в памяти и не использовать книгу заклинаний.

### Использование заклинаний

При достижении 3 уровня к своим воинским талантам вы добавляете возможность использовать заклинания. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний волшебника в главе 11.

***Заговоры.*** Вы изучаете 2 заговора на свой выбор из списка волшебника. Дополнительный заговор волшебника вы изучите на 10 уровне.

***Ячейки заклинаний.*** Таблица заклинаний мистического рыцаря содержит информацию о количестве доступных вам ячеек заклинаний. Чтобы использовать заклинание определённого уровня, вы должны потратить ячейку того же уровня или выше. Все потраченные ячейки заклинаний вы восстанавливаете после окончания продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *щит*, и имеете ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать это заклинание, использовав любую из этих ячеек.

***Известные заклинания первого и более высоких уровней.*** Вы знаете три заклинания 1 уровня из списка волшебника на свой выбор, два из которых должны принадлежать к школам Воплощения и Ограждения.

Колонка «известные заклинания» в таблице показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника. Все эти заклинания должны принадлежать школам Воплощения или

Ограждения, и не должны превышать уровень доступных вам ячеек заклинаний. Например, при достижении 7 уровня в этом классе вы можете выучить новое заклинание 1 или 2 уровня.

Заклинания, которые вы выучите на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать к любой школе магии.

Каждый раз, получая уровень в этом классе, вы можете заменить одно из заклинаний волшебника, известное вам, другим, на ваш выбор. Новое заклинание должно быть из списка доступных волшебнику, у вас должны быть ячейки соответствующего уровня, и заклинание должно принадлежать школам Воплощения или Ограждения, кроме случаев, когда вы заменяете заклинания, полученные на 8, 14 или 20 уровнях.

***Базовая характеристика заклинаний.*** Интеллект является базовой характеристикой для ваших заклинаний, поскольку вы узнаёте заклинания посредством изучения и запоминания. Когда заклинание требует использовать базовую характеристику, вы используете Интеллект. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

### Связь с оружием

На 3 уровне вы узнаёте ритуал, позволяющий создать магическую связь между вами и одним оружием. Вы выполняете ритуал в течение 1 часа, и он может быть совершён в течение короткого отдыха. Оружие во время проведения ритуала должно находиться на доступном расстоянии от вас, и в конце вы должны прикоснуться к нему и создать связь.

Как только вы привязали к себе оружие, вы не можете быть обезоруженным, пока не станете недееспособным. Если оружие находится на одном плане существования с вами, вы можете в свой ход бонусным действием призвать его, телепортируя себе в руку.

У вас может быть не более двух привязанных оружий одновременно, и бонусным действием вы призываете их по одному. Если вы попытаетесь создать связь с третьим оружием, вам придётся разорвать связь с одним из первых двух.

### Боевая магия

Начиная с 7 уровня, если вы действием используете заговор, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

### Мистический удар

Начиная с 10 уровня вы узнаёте, как с помощью удара оружием снизить сопротивляемость цели вашим заклинаниям. Если вы попадаете по существу атакой оружием, это существо совершает следующий спасбросок от вашего заклинания, использованного до конца вашего следующего хода, с помехой.

### Волшебный рывок

С 15 уровня вы получаете возможность телепортироваться на 30 футов в свободное пространство, которое вы видите, когда используете Всплеск действий. Вы можете телепортироваться до или после дополнительного действия.

#### Заклинания мистического рыцаря

| Уровень воина | Известные заговоры | Известные заклинания | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 2 | 3 | 2 | — | — | — |
| 4 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 5 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 6 | 2 | 4 | 3 | — | — | — |
| 7 | 2 | 5 | 4 | 2 | — | — |
| 8 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 9 | 2 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 10 | 3 | 7 | 4 | 3 | — | — |
| 11 | 3 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 12 | 3 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 13 | 3 | 9 | 4 | 3 | 2 | — |
| 14 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 15 | 3 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 16 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 17 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 18 | 3 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 19 | 3 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 3 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

### Улучшенная боевая магия

Начиная с 18 уровня, если вы действием используете заклинание, вы можете бонусным действием совершить одну атаку оружием.

## Чемпион

Обычно чемпионы фокусируются на использовании чистой физической силы, отточенной до смертельного совершенства. Выбравший для себя архетип чемпиона сочетает суровые тренировки с физическим совершенством, позволяющим наносить смертоносные удары.

### Улучшенные критические попадания

Если вы выбрали этот архетип на 3 уровне, ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «19» или «20» на кости атаки.

### Выдающийся атлет

Начиная с 7 уровня, вы можете добавлять половину бонуса мастерства, округлённую в большую сторону, ко всем проверкам Силы, Ловкости или Телосложения, куда этот бонус ещё не включён.

Кроме того, если вы совершаете прыжок в длину с разбега, дальность прыжка увеличивается на количество футов, равное модификатору Силы.

### Дополнительный боевой стиль

На 10 уровне вы можете выбрать второй боевой стиль.

### Превосходные критические попадания

Начиная с 15 уровня, ваши атаки оружием совершают критическое попадание при выпадении «18–20» на кости атаки.

### Уцелевший

К 18 уровню вы достигаете вершин стойкости в бою. В начале каждого своего хода вы восстанавливаете количество хитов, равное 5 + ваш модификатор Телосложения, если количество ваших хитов не превышает половины от максимума. Эта способность не работает, если у вас 0 хитов.

# Монах

Её кулаки превратились в марево, отражая обрушившийся град стрел. Полуэльфийка перескочила баррикаду и бросилась в плотные ряды хобгоблинов. Кружась среди них, она раздавала удары во все стороны, расшвыривая противников, пока не осталась единственной, стоящей на ногах.

Глубоко вздохнув, покрытый татуировками человек принял боевую стойку. Когда первый из атакующих орков приблизился к нему, он выдохнул, и поток огня, с рёвом вырвавшись из его рта, поглотил противника.

Двигаясь бесшумно, как сама ночь, одетый во всё чёрное полурослик вступил в пятно тени под аркой, и мгновенно появился из другой чернильной тени на балконе, на расстоянии броска камня. Он медленно высвободил клинок из укутанных тканью ножен, и сквозь открытое окно взглянул на деспотичного принца, столь уязвимого во сне.

Вне зависимости от выбранной дисциплины, всех монахов объединяет одно — возможность управлять энергией, текущей в их телах. Вне зависимости от того, проявляется ли она выдающимися боевыми способностями, или чуть заметным усилением защиты и скорости, эта энергия влияет на всё, что делает монах.

## Магия ци

Монахи тщательно изучают магическую энергию, которая в большинстве монастырских традиций именуется **ци**. Эта энергия является составляющей частью магии, пронизывающей мультивселенную, а точнее, той её частью, которая протекает сквозь тела живущих. Монахи научились управлять энергией, протекающей сквозь их тела, повышая физические способности и нанося атаки, способные препятствовать течению ци в телах противников. Используя эту энергию, монахи наделяют удары своих голых рук и ног неестественной силой и скоростью. С приобретаемым опытом их боевые тренировки и тренировки владением ци дают им всё больше власти над собственными телами и над телами врагов.

## Тренировки и аскеза

Маленькие огороженные монастыри разбросаны по мирам D&D. Это крошечные убежища, позволяющие укрыться от потока повседневной жизни, где само время, кажется, замирает. Живущие тут монахи ищут путь к личному совершенству через созерцание и утомительные тренировки. Многие попадают в монастырь детьми, отправленные туда, если родителям не хватало еды прокормить их, если родители умерли, или в знак благодарности за оказанную монахами помощь.

Некоторые монахи живут обособленно от окружающих, оградившись от всего способного препятствовать их духовному росту. Другие дали обет изоляции, появляясь лишь в качестве шпионов или убийц, действуя по приказу своих лидеров,

## Монах

| Уровень | Бонус мастерства | Боевые искусства | Очки ци | Скорость без доспехов | Умения |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | 1к4 | — | — | Защита без доспехов, Боевые искусства |
| 2 | +2 | 1к4 | 2 | +10 фт. | Движение без доспехов, Ци |
| 3 | +2 | 1к4 | 3 | +10 фт. | Монастырская традиция, Отражение снарядов |
| 4 | +2 | 1к4 | 4 | +10 фт. | Медленное падение, Увеличение характеристик |
| 5 | +3 | 1к6 | 5 | +10 фт. | Дополнительная атака, Ошеломляющий удар |
| 6 | +3 | 1к6 | 6 | +15 фт. | Умение монастырской традиции, Энергетические удары |
| 7 | +3 | 1к6 | 7 | +15 фт. | Спокойствие разума, Увёртливость |
| 8 | +3 | 1к6 | 8 | +15 фт. | Увеличение характеристик |
| 9 | +4 | 1к6 | 9 | +15 фт. | Улучшенное движение без доспехов |
| 10 | +4 | 1к6 | 10 | +20 фт. | Чистота тела |
| 11 | +4 | 1к8 | 11 | +20 фт. | Умение монастырской традиции |
| 12 | +4 | 1к8 | 12 | +20 фт. | Увеличение характеристик |
| 13 | +5 | 1к8 | 13 | +20 фт. | Язык солнца и луны |
| 14 | +5 | 1к8 | 14 | +25 фт. | Алмазная душа |
| 15 | +5 | 1к8 | 15 | +25 фт. | Безвременное тело |
| 16 | +5 | 1к8 | 16 | +25 фт. | Увеличение характеристик |
| 17 | +6 | 1к10 | 17 | +25 фт. | Умение монастырской традиции |
| 18 | +6 | 1к10 | 18 | +30 фт. | Пустое тело |
| 19 | +6 | 1к10 | 19 | +30 фт. | Увеличение характеристик |
| 20 | +6 | 1к10 | 20 | +30 фт. | Совершенство |

благородных покровителей или иных, смертных или божественных сил.

Однако большинство монахов не избегают своих соседей и часто посещают ближайшие городки и посёлки, обменивая свои услуги на еду и другие товары. Будучи универсальными воителями, монахи нередко оказываются защитниками соседей от чудовищ или захватчиков.

Для монаха становление искателем приключений означает конец упорядоченной жизни в коммуне. Это может быть трудным шагом, и монахи принимают такое решение нелегко. Те же, кто покинул свой монастырь, относятся к этому шагу очень серьёзно, воспринимая свои странствия как испытание своего физического и духовного развития. Как правило, монахи мало заботятся о материальных богатствах, и ими движет желание достичь большего, чем просто убить чудовище и завладеть его сокровищами.

### Создание монаха

Когда вы создаёте персонажа монаха, подумайте о своей связи с монастырём, в котором вы получили свои навыки и провели годы становления. Были ли вы сиротой или ребёнком, оставленным на пороге монастыря? Ваши родители отдали вас в монастырь в благодарность за услуги, оказанные монахами? Вы начали этот замкнутый образ жизни, чтобы скрыться от преступлений, что вы совершили? Или вы выбрали монашескую жизнь для себя сами?

Подумайте, почему вы оставили монастырь. Быть может, глава вашего монастыря выбрал вас для особо важной миссии за пределами обители? Возможно, вы были изгнаны, потом что нарушили правила сообщества. Вы уходите с опаской, или были рады уйти? Есть то, что вы надеетесь достичь вне монастыря? Хотите ли вы вернуться домой?

В результате строгой организации жизни монашеской общины и дисциплины, необходимой для использования ци, мировоззрение монахов почти всегда законное.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать монаха, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Ловкости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Мудрости. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник».

## Классовые умения

Монахи обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к8 за каждый уровень монаха
**Хиты на 1 уровне:** 8 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень монаха после первого

### Владение

**Доспехи:** нет
**Оружие:** Простое оружие, короткие мечи
**Инструменты:** Выберите один вид инструмента ремесленников либо музыкального инструмента

**Спасброски:** Сила, Ловкость
**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Акробатика, Атлетика, История, Проницательность, Религия, Скрытность

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а)* короткий меч или *б)* любое простое оружие
- *а)* набор исследователя подземелий или *б)* набор путешественника
- 10 дротиков

### Защита без доспехов

Начиная с 1 уровня, если вы не носите ни доспех, ни щит, ваш Класс Доспеха равен 10 + модификатор Ловкости + модификатор Мудрости.

## Боевые искусства

На 1 уровне ваше знание боевых искусств позволяет вам эффективно использовать в бою безоружные удары и оружие монахов — короткие мечи, а также любое простое оружие, не имеющее свойств «двуручное» и «тяжёлое».

Если вы безоружны или используете только монашеское оружие, и не носите ни доспехов, ни щита, вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете использовать Ловкость вместо Силы для бросков атак и урона ваших безоружных ударов и атак монашеским оружием.
- Вы можете использовать к4 вместо обычной кости урона ваших безоружных ударов или атак монашеским оружием. Эта кость увеличивается с вашим уровнем, как показано в колонке «боевые искусства».
- Если в свой ход вы используете действие Атака для безоружной атаки, или атаки монашеским оружием, вы можете совершить ещё одну безоружную атаку бонусным действием. Например, если вы совершили действие Атака и атаковали боевым посохом, вы можете совершить бонусным действием безоружную атаку, при условии, что в этом ходу вы ещё не совершали бонусное действие.

Некоторые монастыри используют особые виды монашеского оружия. Например, вы можете использовать дубинку в виде двух деревянных брусков, соединённых короткой цепью (такое оружие называется нунчаками), или серп с более коротким и прямым лезвием (называется камой). Как бы ни называлось ваше монашеское оружие, вы используете характеристики из главы 5, соответствующие этому оружию.

## Ци

Начиная со 2 уровня ваши тренировки позволяют вам управлять мистической энергией ци. Ваш доступ к этой энергии выражается количеством очков ци. Ваш уровень монаха определяет это количество, согласно колонке «очки ци».

Вы можете использовать эти очки чтобы активировать различные умения ци. Вначале вам известны следующие три умения: Поступь ветра, Терпеливая оборона и Шквал ударов. С повышением уровня в этом классе вы выучите новые умения ци.

Все потраченные очки ци восполняются по окончании короткого или продолжительного отдыха. Вы должны потратить как минимум 30 минут на медитацию для их восстановления.

Некоторые из ваших умений ци требуют от цели спасброска, позволяющего избежать эффекта. Сл такого спасброска определяется следующим образом:

**Сл спасброска ци** = 8 + бонус мастерства
+ модификатор Мудрости

### Поступь ветра

Вы можете потратить 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Отход или Рывок. В этот ход дальность ваших прыжков удваивается.

### Терпеливая оборона

Вы тратите 1 очко ци в свой ход, чтобы совершить бонусным действием Уклонение.

### Шквал ударов

Сразу же после того, как вы в свой ход совершили действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы совершить бонусным действием две безоружные атаки.

## Движение без доспехов

Начиная со 2 уровня ваша скорость увеличивается на 10 футов, если вы не носите доспехов и щит. Этот бонус увеличивается с ростом вашего уровня, как показано в таблице.

На 9 уровне вы получаете возможность в свой ход перемещаться по вертикальным поверхностям и по поверхности жидкости, не падая во время движения.

## Монастырская традиция

При достижении 3 уровня вы выбираете монастырскую традицию, которой следуете: Путь открытой ладони, Путь тени, или Путь четырёх стихий. Все они описаны далее. Выбранная традиция обеспечивает вам дополнительные умения на 3, 6, 11 и 17 уровнях.

## Отражение снарядов

Начиная с 3 уровня вы можете реакцией отразить или поймать снаряд, если по вам попали атакой дальнобойным оружием. Если вы делаете это, урон снижается на 1к10 + модификатор Ловкости + уровень монаха.

Если вы снизили урон до 0, вы можете поймать снаряд в случае, если он достаточно мал, чтоб держать его одной рукой, и одна из ваших рук свободна. Если вы поймали снаряд с помощью этого умения, вы можете потратить одно очко ци, чтобы частью реакции совершить дальнобойную атаку пойманным оружием или боеприпасом с дистанцией 20/60 футов. Вы совершаете эту атаку с владением, вне зависимости от владения данным оружием, и этот снаряд считается для данной атаки монашеским оружием.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Медленное падение

Начиная с 4 уровня, если вы упали, вы можете реакцией уменьшить урон от падения на значение, равное вашему уровню монаха, умноженному на пять.

## Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

## Ошеломляющий удар

Начиная с 5 уровня вы можете взаимодействовать с энергией ци, текущей в теле вашего противника. Если вы попали по другому существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить 1 очко ци, чтобы нанести ошеломляющий удар. Цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ошеломлённой до конца вашего следующего хода.

### Энергетические удары

Начиная с 6 уровня ваши безоружные удары считаются магическими при определении преодоления сопротивления и иммунитета к немагическим атакам и урону.

### Увёртливость

На 7 уровне ваше инстинктивное проворство позволяет вам уклоняться от эффектов, направленных на определённую область, вроде дыхания синего дракона или заклинания *огненный шар*. Если вы попадаете под действие эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске и получаете только половину урона при проваленном.

### Спокойствие разума

Начиная с 7 уровня вы можете действием окончить один из действующих на вас эффектов, делающих вас очарованным или испуганным.

### Чистота тела

На 10 уровне ваше мастерство ци даёт вам иммунитет к болезням и яду.

### Язык солнца и луны

Начиная с 13 уровня вы понимаете, как взаимодействовать с энергией ци в чужом разуме, и теперь вы понимаете речь на любом языке. Кроме того, все существа, способные понимать хотя бы один язык, понимают то, что вы сказали.

### Алмазная душа

Начиная с 14 уровня ваше мастерство ци предоставляет вам владение всеми спасбросками.

Кроме того, если вы провалили спасбросок, вы можете повторить его, потратив 1 очко ци, и должны использовать второй результат.

### Безвременное тело

На 15 уровне ваша ци поддерживает вас, и ваше тело больше не подвержено признакам старения. Вы не можете быть состарены магически. Впрочем, вы всё ещё можете умереть от старости. Кроме того, вам больше не требуется еда и вода.

### Пустое тело

Начиная с 18 уровня вы можете действием потратить 4 очка ци, чтобы стать невидимым на 1 минуту. В течение этого времени вы получаете сопротивление всем видам урона кроме урона силовым полем.

Кроме того, вы можете потратить 8 очков ци, чтобы использовать заклинание *проекция в астрал* без применения материальных компонентов. Вы не можете перемещать кого-либо вместе с собой.

### Совершенство

На 20 уровне, если при броске инициативы у вас нет очков ци, вы получаете 4 таких очка.

## Монастырские традиции

В монастырях мультивселенной следуют трём основным традициям. Большинство монастырей следуют какой-то одной традиции, но в некоторых почитают все три, и обучают монахов согласно их способностям и желаниям. Все три традиции основываются на одних и тех же базовых техниках. Различия проявляются при более глубоком изучении. Поэтому монах должен выбрать ту или иную традицию только по достижении 3 уровня.

### Путь открытой ладони

Монахи, избравшие этот путь, являются непревзойдёнными мастерами боевых искусств, вне зависимости от того, вооружены ли они. Они изучают техники, позволяющие толкать и опрокидывать противника, а также лечить себя, манипулируя энергией ци. Используемые ими медитации позволяют защититься от получаемого вреда.

#### Техники открытой ладони

При выборе этой традиции на 3 уровне вы получаете возможность манипулировать вражеской энергией ци, направляя свою собственную. Если вы попадаете по существу одной из атак, дарованных Шквалом ударов, вы можете наложить на цель один из следующих эффектов:

- Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она сбивается с ног.
- Цель должна совершить спасбросок Силы. В случае провала вы можете толкнуть её от себя на расстояние до 15 футов.
- Цель не может совершать реакции до конца вашего следующего хода.

#### Исцеление тела

На 6 уровне вы получаете способность лечить себя. Вы можете действием восстановить количество хитов, равное вашему утроенному уровню монаха. Вы должны завершить продолжительный отдых, прежде чем сможете использовать это умение снова.

#### Умиротворение

Начиная с 11 уровня вы можете совершить специальную медитацию, окружающую вас аурой мира. В конце продолжительного отдыха вы получаете эффект заклинания *убежище*, длящийся до начала вашего следующего продолжительного отдыха (эффект может окончиться ранее, согласно описанию заклинания). Сл спасброска от заклинания равна 8 + модификатор Мудрости + бонус мастерства.

#### Дрожащая ладонь

На 17 уровне вы получаете возможность создавать смертельные колебания в чужом теле. Если вы попадёте по существу безоружным ударом, вы можете потратить 3 очка ци, чтобы создать неуловимые колебания в его теле, которые длятся в течение количества суток, равного вашему уровню монаха. Колебания безвредны, пока вы не остановите их действием. Для того чтобы остановить их, цель должна находится на одном плане существования с вами. При этом существо должно совершить спасбросок Телосложения. В случае успеха цель получает урон некротической энергией 10к10, а в случае провала её хиты опускаются до 0.

Вы можете держать одновременно только одно существо под действием Дрожащей ладони. Вы можете решить закончить колебания без вреда, не тратя действие.

### Путь тени

Монахи, следующие по Пути тени, ценят хитрость и уловки. Эти монахи, которых называют ниндзями или теневыми танцорами, служат шпионами и наёмными убийцами. Иногда члены такого монастыря, являясь одной семьёй, образуют кланы

и хранят в тайне своё искусство и цели. Другие монастыри больше похожи на гильдии воров, предоставляя свои услуги знати, богатым купцам, и всем, кто может заплатить. Вне зависимости от методов, руководители этих монастырей ожидают беспрекословного подчинения от своих учеников.

### Техника тени

При выборе этой традиции на 3 уровне вы можете использовать свою ци, чтобы дублировать эффекты некоторых заклинаний. Вы можете действием использовать 2 очка ци, чтобы сотворить *бесследное передвижение*, *тёмное зрение*, *тишину* или *тьму*, не тратя материальные компоненты. Кроме того, вы получаете заговор *малая иллюзия*, если вы ещё не знаете его.

### Шаг тени

На 6 уровне вы получаете возможность шагнуть из одной тени в другую. Если вы находитесь в темноте или пространстве с тусклым освещением, вы можете бонусным действием телепортироваться на 60 футов в другое тусклое или тёмное пространство, которое видите. Свою первую рукопашную атаку до конца текущего хода вы совершите с преимуществом.

### Плащ теней

На 11 уровне вы узнаёте, как становиться единым с тенью. Когда вы находитесь в области с тусклом освещением или в темноте, вы можете действием стать невидимым. Вы остаётесь невидимыми до тех пор, пока не нападёте, не сотворите заклинание, или не окажетесь в области яркого света.

### Оппортунист

На 17 уровне вы узнаёте, как использовать мгновенное отвлечение цели, по которой попала атака. Если по существу в радиусе 5 футов от вас попала атака, совершенная другим существом, но не вами, вы можете реакцией совершить по нему рукопашную атаку.

## Путь четырёх стихий

Вы следуете монастырской традиции, учащей управлять четырьмя стихиями. Сфокусировав свою ци, вы можете настроиться на силы мироздания и подчинить четыре стихии своей воле, используя их как продолжение собственного тела. Некоторые члены этой традиции связывают себя с одним элементом, другие же соединяют их.

Многие монахи этой традиции покрывают свои тела татуировками, отражающими их энергию ци. Обычно это извивающиеся драконы, но встречаются также фениксы, рыбы, растения, горы и пенящиеся волны.

### Адепт стихий

Когда вы выбираете эту традицию на 3 уровне, вы изучаете практики, позволяющие управлять четырьмя стихиями. Эти практики требуют использования очков ци.

Вы знаете практику Родство со стихией и ещё одну на свой выбор. Все практики описаны ниже. Вы изучите дополнительные практики на 6, 11 и 17 уровнях.

Каждый раз, когда вы изучаете новую практику, вы можете также заменить одну из ранее изученных практик другой, на свой выбор.

***Накладывание стихийных заклинаний.*** Некоторые стихийные практики позволяют вам накладывать заклинания. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10. При использовании этих заклинаний вы используете их обычное время накладывания и прочие правила, но вам не нужны материальные компоненты.

При достижении 5 уровня в этом классе вы можете тратить очки ци для усиления заклинаний, полученных благодаря стихийным практикам, если эти заклинания увеличивают свою эффективность с уровнем, как, например, *огненные ладони*. Уровень заклинания увеличивается на 1 за каждое потраченное очко ци. Например, если вы — монах 5 уровня, и используете Испепеляющий удар для накладывания заклинания *огненные ладони*, вы можете потратить 3 очка ци, чтобы создать его как заклинание 2 уровня (базовая стоимость использования этой практики 2 очка ци, плюс ещё 1).

Максимальное количество очков ци, которое может быть потрачено на одно заклинание, определяется вашим уровнем монаха и указано в таблице. Оно включает как базовую стоимость, так и дополнительно потраченные очки ци.

#### Заклинания и очки ци

| Уровень монаха | Максимальное количество ци на заклинание |
|---|---|
| 5–8 | 3 |
| 9–12 | 4 |
| 13–16 | 5 |
| 17–20 | 6 |

### Стихийные практики

Все практики представлены в алфавитном порядке. Если практика требует определённого уровня, вы должны достигнуть этого уровня монаха, чтоб изучить её.

***Водяной кнут.*** Вы можете действием потратить 2 очка ци и создать водяной кнут, сбивающий существ с ног. Существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 футов от вас, должно совершить спасбросок Ловкости. В случае провала существо получает дробящий урон 3к10, плюс дополнительный дробящий урон 1к10 за каждое дополнительное потраченное очко ци, и вы можете либо сбить его с ног, либо подтянуть его на 25 футов ближе к себе. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, не подтягивается и не сбивается с ног.

***Гонг на вершине горы (требуется 6 уровень).*** Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание *дребезги*.

***Дыхание зимы (требуется 17 уровень).*** Вы можете потратить 6 очков ци, чтобы использовать заклинание *конус холода*.

***Земляной вал (требуется 17 уровень).*** Вы можете потратить 6 очков ци, чтобы использовать заклинание *каменная стена*.

***Зубы огненной змеи.*** Когда вы в свой ход используете действие Атака, вы можете потратить 1 очко ци, и во время атаки из ваших рук и ног будут вырываться языки пламени. Досягаемость безоружных атак для этой и последующих атак текущего хода увеличивается на 10 футов. Попадание таких атак причиняет урон огнём вместо дробящего урона, и вы можете при попадании потратить ещё 1 очко ци, чтобы увеличить урон конкретной атаки на урон огнём 1к10.

***Испепеляющий удар.*** Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *огненные ладони*.

***Кулак четырёх громов.*** Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *волна грома*.

***Натиск штормовых духов.*** Вы можете потратить 2 очка ци, чтобы использовать заклинание *порыв ветра*.

***Несокрушимый воздушный кулак.*** Вы создаёте область сжатого воздуха, бьющую как могучий кулак. Вы действием тратите 2 очка ци и выбираете существо в пределах 30 футов от себя. Это существо должно совершить спасбросок Силы. В случае провала существо получает дробящий урон 3к10, плюс дополнительно 1к10 дробящего урона за каждое дополнительно потраченное очко ци, и вы можете отбросить существо на 20 футов от себя и сбить его с ног. В случае успешного спасброска существо получает половину урона, не отбрасывается, не сбивается с ног.

***Объятья северного ветра (требуется 6 уровень).*** Вы можете потратить 3 очка ци, чтобы использовать заклинание *удержание личности*.

***Осёдланный ветер (требуется 11 уровень).*** Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *полёт*, нацеленное на себя.

***Пламя феникса (требуется 11 уровень).*** Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *огненный шар*.

***Прочность вечных гор (требуется 17 уровень).*** Вы можете потратить 5 очков ци, чтобы использовать заклинание *каменная кожа*, нацеленное на себя.

***Река голодного пламени (требуется 17 уровень).*** Вы можете потратить 5 очков ци, чтобы использовать заклинание *огненная стена*.

***Родство со стихией.*** Вы можете действием на некоторое время взять под контроль расположенные поблизости стихийные силы. Это позволит выбрать один из следующих эффектов:

- Создаётся безвредный мгновенный эффект, связанный с водой, воздухом, землёй или огнём, такой как сноп искр, дуновение ветра, поток лёгкого тумана или тихое гудение камня.
- Мгновенно загорается или тушится свеча, факел или небольшой костёр.
- Остужается или нагревается до 1 фунта неживой материи на время до 1 часа.
- Вода, воздух, земля или огонь, способные втиснуться в куб с длиной ребра 1 фут, принимают на 1 минуту грубую форму, выбранную вами.

***Туманная стойка (требуется 11 уровень).*** Вы можете потратить 4 очка ци, чтобы использовать заклинание *газообразная форма*, нацеленное на себя.

***Формирование текущей реки.*** Вы можете действием потратить 1 очко ци, чтобы выбрать область льда или воды в пространстве с длиной стороны не больше 30 футов, в пределах 120 футов от себя. Вы можете превратить в этой области воду в лёд и наоборот, и вы можете придавать льду в этой области любую форму. Вы можете повысить или понизить уровень льда, создать или заполнить углубление, возвести или сравнять стену, или создать ледяной столб. Размер любого изменения не может превышать половину наибольшей стороны области. Например, если вы изменяете пространство с длиной стороны в 30 футов, можно создать столб до 15 футов в высоту, поднять или опустить высоту области до 15 футов, вырыть углубление до 15 футов, и так далее. Вы не можете замуровать существо в лёд или причинить этим воздействием другому существу урон.

### Монашеские ордены

Миры D&D содержат множество монастырей и монашеских традиций. В землях с азиатским культурным уклоном, таких как Шу Лунь на востоке Забытых Королевств, эти монастыри связаны с философскими традициями и практикой боевых искусств. Школа железной руки, Школа пяти звёзд, Школа северного кулака и Школа южной звезды из Шу Луня учат разным подходам к физическим, психическим и духовным дисциплинам монаха. Некоторые из этих монастырей распространили свои традиции и на западных землях Фаэруна, особенно в местах с большими общинами иммигрантов из Шу, таких как Теск и Западные Врата.

Другие монашеские традиции связаны с божествами, которые учат физическому совершенству и ментальным практикам. В Забытых Королевствах орден Тёмной луны состоит из монахов, служащих Шар (богиня лишений), которые поддерживают тайные общины в отдалённых горах, глухих переулках и подземных убежищах. Монастыри Ильматера (бога выносливости) названы в честь цветков, и их ордена несут имена великих героев веры; Адепты Святого Соллара Дважды-замученного принадлежат монастырю Жёлтой Розы близ Дамары. Монастыри Эберрона совмещают изучение боевых искусств с познанием. Большинство из них посвящено Верховным Владыкам. В мире Саги о Копье большинство монахов преданы Маджере, богу медитации и мышления. В мире Серого Ястреба многие монастыри посвящены Цан Яй, богине сумерек и превосходства ума над материей, или Цуокену, богу психического и физического мастерства.

Злые монахи Алого Братства в мире Серого Ястреба черпают фанатичное усердие не из преданности богу, а из преданности принципам своей нации и расы, полагая, что цивилизация Суел призвана править миром.

# Паладин

Закованный в латы, сверкающие на солнце, несмотря на пыль и грязь долгого путешествия, человек складывает свой меч и щит и касается ладонями смертельно раненного мужчины. Божественное сияние исходит из его рук, и раны мужчины затягиваются, а глаза широко раскрываются в изумлении.

Дварф пригнулся к земле за камнем. Его чёрный плащ делал его почти невидимым в ночи, и он смотрел, как шайка орков праздновала недавнюю победу. Он тихо крадётся к ним и шепчет свою присягу, и двое орков умирают ещё до того, как понимают, что он здесь был.

Серебряные волосы сверкают в лучах света, которые, кажется, льются только на торжественно смеющегося эльфа. Его копьё вспыхивает, подобно его глазам, когда он снова и снова наносит удары уродливому великану, до тех пор, пока его свет не преодолевает отвратительную тьму.

Вне зависимости от происхождения и миссии, паладинов объединяет их клятва противостоять силам зла. Принесённая ли перед алтарём бога и заверенная священником, или же на священной поляне перед духами природы и феями, или в момент отчаяния и горя смерти, присяга паладина — могущественный договор. Это источник силы, который превращает набожного воина в благословенного героя.

## Источник праведности

Паладин клянётся защищать справедливость и праведность, отстаивать добродетели мира перед вторжениями тьмы, и охотиться на силы зла, где бы они ни скрывались. Разные паладины сосредотачиваются на различных аспектах праведности, но все они связаны клятвой, которая даёт им силы для совершения их священного дела. Многие паладины преданы богам добра, но сила паладина происходит скорее от собственного стремления к справедливости, чем от божества.

Паладины тренируются годами, чтобы обучиться навыкам боя, осваивая владение различными видами оружия и доспехов. Тем не менее, их воинские навыки вторичны по сравнению с магической силой, которой они обладают: силой исцелять больных и раненых, карать нечестивцев и нежить, защищать невинных и тех, кто присоединился к ним в борьбе за справедливость.

## За мирской жизнью

Жизнь паладина это жизнь искателя приключений. Пока тяжёлые травмы не сделают их инвалидами, паладины проживают жизнь на линии фронта мировой борьбы со злом. В рядах ополчений и армий мира мало представителей класса воин, и ещё меньшее количество простых людей могут претендовать на истинное звание паладина.

Паладин

| Уровень | Бонус мастерства | Умения | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Божественное чувство, Наложение рук | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Боевой стиль, Использование заклинаний, Божественная кара | 2 | — | — | — | — |
| 3 | +2 | Божественное здоровье, Священная клятва | 3 | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | — | — | — | — |
| 5 | +3 | Дополнительная атака | 4 | 2 | — | — | — |
| 6 | +3 | Аура защиты | 4 | 2 | — | — | — |
| 7 | +3 | Умение священной клятвы | 4 | 3 | — | — | — |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 4 | 3 | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 10 | +4 | Аура отваги | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 11 | +4 | Улучшенная божественная кара | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 13 | +5 | — | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 14 | +5 | Очищающее касание | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15 | +5 | Умение священной клятвы | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 17 | +6 | — | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | +6 | Улучшения ауры | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | +6 | Умение священной клятвы | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

Услышав зов, эти воины оставляют прежнее ремесло и берут в руки оружие, чтобы бороться со злом. Иногда их клятвы приводят их на службу государям в качестве лидеров элитных групп рыцарей, но даже тогда их верность в первую очередь отдана делу праведности, а не короне или стране.

Ставшие искателями приключений паладины относятся к своему делу серьёзно. Поход в древние руины или пыльный склеп может быть обусловлен поиском более высокой цели, чем поход за сокровищами. Зло таится в подземельях и дремучих лесах, и даже самые скромные победы над ним могут удержать мировое равновесие от небытия.

## Создание паладина

Наиболее важным аспектом персонажа-паладина является природа его святого задания. Хотя классовые умения, связанные с вашей клятвой, не проявляются до достижения 3 уровня, приготовьтесь заранее, прочитав описание клятв в конце описания класса. Вы преданный слуга добра, лояльный к богам справедливости и чести, святой рыцарь в сияющих доспехах, отважившийся идти вперёд, чтобы поразить зло? Вы доблестный чемпион света, лелеющий всё прекрасное, что выступает против тьмы, рыцарь, чья клятва старше, чем многие из богов? Или вы озлобленный одиночка, поклявшийся отомстить тем, кто совершил великое зло, посланный подобно ангелу смерти богами или обуреваемый личной необходимостью мести? Приложение Б перечисляет множество божеств, которым поклоняются паладины всей мультивселенной, например, Торм, Тир, Хейрониус, Паладайн, Кири-Джолит, Дол Арра, Серебряное Пламя, Багамут, Афина, Ра-Хорахти и Хеймдалль.

Как вы получили призыв к тому, чтобы стать паладином? Вы услышали шёпот невидимого бога или ангела во время молитвы? Другой паладин почувствовал ваш потенциал и решил тренировать вас в качестве оруженосца? Или случилось какое-то ужасное событие — уничтожение вашего дома, которое, возможно, послужило отправной точкой ваших исканий? Может быть, вы наткнулись в священной роще на тайный эльфийский анклав, и нашли себя в защите всех подобных убежищ добра и красоты? Или вы знали с самых ранних воспоминаний, что жизнь паладина была вашим призванием, подобно тому, как если бы вы были посланы в мир с целью, отпечатанной в вашей душе.

Противостоящие силам зла паладины редко имеют любое злое мировоззрение. Большинство из них следует пути милосердия и справедливости. Подумайте, как ваше мировоззрение ведёт вас по пути святого задания, и каким образом оно определяет поведение перед богами и смертными. Ваша клятва и мировоззрение могут находиться в гармонии, или ваша клятва может представлять стандарты поведения, которых вы ещё не достигли.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать паладина, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Силы должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Харизмы. Во-вторых, выберите предысторию «благородный».

## Классовые умения

Паладины обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к10 за каждый уровень паладина
**Хиты на 1 уровне:** 10 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень паладина после первого

### Владение

**Доспехи:** Все виды доспехов, щиты
**Оружие:** Простое оружие, воинское оружие
**Инструменты:** нет

**Спасброски:** Мудрость, Харизма

**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Атлетика, Запугивание, Медицина, Проницательность, Религия, Убеждение

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а*) воинское оружие и щит или *б*) два воинских оружия
- *а*) пять метательных копий или *б*) любое простое рукопашное оружие
- *а*) набор священника или *б*) набор путешественника
- Кольчуга и священный символ

## Божественное чувство

Присутствие сильного зла воспринимается вашими чувствами как неприятный запах, а могущественное добро звучит как небесная музыка в ваших ушах. Вы можете действием открыть своё сознание для обнаружения таких сил. Вы до конца своего следующего хода знаете местоположение всех исчадий, небожителей и нежити в пределах 60 футов, не имеющих полного укрытия. Вы знаете тип (исчадие, небожитель, нежить) любого существа, чьё присутствие вы чувствуете, но не можете определить, кто это конкретно (например, вампир Граф Страд фон Зарович). В этом же радиусе вы также обнаруживаете присутствие мест и предметов, которые были освящены или осквернены, например, заклинанием *святилище*.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное 1 + модификатор Харизмы. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы восстанавливаете все потраченные использования.

## Наложение рук

Ваше благословенное касание может лечить раны. У вас есть запас целительной силы, который восстанавливается после продолжительного отдыха. При помощи этого запаса вы можете восстанавливать количество хитов, равное уровню паладина, умноженному на 5.

Вы можете действием коснуться существа и, зачерпнув силу из запаса, восстановить количество хитов этого существа на любое число, вплоть до максимума, оставшегося в вашем запасе.

В качестве альтернативы, вы можете потрать 5 хитов из вашего запаса хитов для излечения цели от одной болезни или одного действующего на неё яда. Вы можете устранить несколько эффектов болезни и ядов одним использованием Наложения рук, тратя хиты отдельно для каждого эффекта.

Это умение не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

## Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете боевой стиль, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

### Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

### Защита

Если существо, которое вы видите, атакует не вас, а другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, вы можете реакцией создать помеху его броску атаки. Для этого вы должны использовать щит.

### Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

### Сражение большим оружием

Если у вас выпало «1» или «2» на кости урона оружия при атаке, которую вы совершали рукопашным оружием, удерживая его двумя руками, то вы можете перебросить эту кость, и должны использовать новый результат. Чтобы воспользоваться этим преимуществом, ваше оружие должно иметь свойство «двуручное» или «универсальное».

## Использование заклинаний

Получая 2 уровень, вы узнаёте, как черпать божественную магию посредством медитации и молитв, чтобы творить заклятья подобно жрецу. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний паладина в главе 11.

### Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Паладин» демонстрирует, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний паладина, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний паладина из списка заклинаний паладина, равное модификатору Харизмы + половина уровня паладина, округляя в меньшую сторону (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы паладин 5 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Харизме 14 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя четыре заклинания 1 или 2 уровня, в любой комбинации. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *лечение ран*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний паладина требует времени, проведённого в молитвах и медитации: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

### Базовая характеристика заклинаний

Заклинания паладина творятся с помощью Харизмы, так как их мощь проистекает из силы ваших убеждений. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний паладина, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** =8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Харизмы

### Фокусировка заклинания

Вы можете использовать священный символ

(смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний паладина.

## Божественная кара

Начиная со 2 уровня, если вы попадаете по существу атакой рукопашным оружием, вы можете потратить одну ячейку заклинания любого своего класса для причинения цели урона излучением, который добавится к урону от оружия. Дополнительный урон равен 2к8 за ячейку 1 уровня, плюс 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого, до максимума 5к8. Урон увеличивается на 1к8, если цель — нежить или исчадие.

## Божественное здоровье

Начиная с 3 уровня божественная магия, текущая через вас, даёт вам иммунитет к болезням.

## Священная клятва

Когда вы получаете 3 уровень, вы даёте клятву, навсегда связывающую вас, как паладина. До этого момента вы были в подготовительной стадии, следуя по пути, но ещё не дав присягу. Теперь же вы выбираете Клятву Преданности, Клятву Древних или Клятву Мести, которые подробно рассмотрены в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 3, 7, 15 и 20 уровнях. Эти умения включают в себя заклинания клятвы и умения Божественного канала.

### Заклинания клятвы

Каждая клятва имеет список связанных с ней заклинаний. Вы получаете доступ к этим заклинаниям на уровнях, указанных в описании клятвы. После того как вы получаете доступ к заклинанию клятвы, оно всегда у вас подготовлено. Заклинания клятвы не учитывается в количестве заклинаний, которые можно подготовить каждый день.

Если вы получаете заклинание клятвы, которое не входит в список заклинаний паладина, это заклинание всё равно считается заклинанием паладина для вас.

### Божественный канал

Ваша клятва позволяет направлять божественную энергию, чтобы подпитывать магические эффекты. Каждый вариант Божественного канала, предоставленный клятвой, объясняет, как его использовать.

Когда вы используете ваш Божественный канал, вы выбираете, какой эффект создать. Затем вы должны окончить короткий или продолжительный отдых, чтобы использовать Божественный канал снова.

Некоторые эффекты Божественного канала требуют совершить спасбросок. Когда вы используете эффекты такого рода, Сл равна Сл спасброска от ваших заклинаний паладина.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

## Аура защиты

Начиная с 6 уровня, если вы или дружественное существо в пределах 10 футов от вас должны совершить спасбросок, это существо получает бонус к спасброску, равный модификатору вашей Харизмы (минимальный бонус +1). Вы должны находиться в сознании, чтобы предоставлять этот бонус.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

## Аура отваги

Начиная с 10 уровня, вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас не можете быть испуганы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне дистанция этой ауры увеличивается до 30 футов.

## Улучшенная Божественная кара

На 11 уровне вы проникаетесь праведной мощью, что даёт всем вашим атакам рукопашным оружием божественную силу. Каждый раз, когда вы попадаете по существу рукопашным оружием, это существо получает дополнительный урон излучением 1к8. Если вы также используете Божественную кару, вы добавляете этот урон к дополнительному урону от Божественной кары.

## Очищающее касание

Начиная с 14 уровня вы можете действием окончить действие заклинания на себе или на одном согласном существе, которого вы касаетесь.

Вы можете использовать это умение количество раз, равное вашему модификатору Харизмы (минимум 1). Вы восстанавливаете возможность использования после продолжительного отдыха.

# Священные клятвы

Становление паладином подразумевает под собой принятие обетов, которые обращают паладина к праведным делам и пути активного сопротивления злу. Финальная клятва, взятая им на 3 уровне, является кульминацией всего обучения паладина. Некоторые персонажи этого класса не считают себя настоящими паладинами до того как они получат 3 уровень и не дадут эту клятву. Для других эта клятва является формальностью, официальной отметкой того, что и так было всегда в сердце паладина.

## Клятва преданности

Клятва паладина связывает его с возвышенными идеалами справедливости, добродетели и порядка. Иногда называемые кавалерами, белыми рыцарями или святыми воителями, эти паладины подходят под идеал рыцаря в сияющих доспехах, действуя с честью в стремлении к справедливости и высшему благу. Они поддерживают самые высокие нормы поведения, и некоторые, к лучшему или худшему, приводят мир к тем же стандартам. Многие давшие эту клятву, почитают богов добра и закона, и следуют их догматам в качестве доказательства своей преданности. Они почитают ангелов — совершенных слуг добра — за свои идеалы, и изображают ангельские крылья на шлемах и гербах.

### Догматы преданности

Хотя точные слова и смысл клятвы преданности варьируются, паладины данной клятвы разделяют следующие принципы:

***Честность.*** Не лгите и не обманывайте. Да будет слово ваше незыблемо.

***Отвага.*** Никогда не бойтесь действовать, хотя и проявляя мудрость в осторожности.

***Сострадание.*** Помогайте другим, защищайте слабых и карайте тех, кто угрожает им. Проявляйте милосердие к врагам, но смягчайтесь мудро.

***Честь.*** Относитесь к людям по справедливости, и пусть ваши благородные дела будут примером для них. Делайте как можно больше добра, и как можно меньше дурного.

***Долг.*** Отвечайте за свои действия и их последствия, защищая тех, кого оберегаете, и подчиняйтесь тем, кто имеет власть над вами.

### Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

#### Заклинания клятвы преданности

| Уровень паладина | Заклинания |
|---|---|
| 3 | *защита от зла и добра, убежище* |
| 5 | *малое восстановление, область истины* |
| 9 | *маяк надежды, рассеивание магии* |
| 13 | *свобода перемещения, страж веры* |
| 17 | *небесный огонь, общение* |

### Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

***Священное оружие.*** Вы можете действием наполнить одно оружие, которое вы держите, позитивной энергией, используя Божественный канал. На протяжении 1 минуты вы добавляете свой модификатор Харизмы к броскам атаки, сделанным этим оружием (минимальный бонус +1). Также оружие испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Если оружие не является волшебным, то оно считается волшебным на время действия заклинания.

Вы можете закончить этот эффект в свой ход частью любого другого действия. Если вы не держите или не несёте это оружие, или теряете сознание, то этот эффект заканчивается.

***Изгнать нечистого.*** Вы действием показываете свой священный символ и произносите слова молитвы, осуждающей исчадия и нежить, используя Божественный канал. Все исчадия и нежить, которые могут видеть или слышать вас, находящиеся в пределах 30 футов от вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Если они проваливают спасбросок, то изгоняются на 1 минуту или до тех пор, пока не получат урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

### Аура преданности

Начиная с 7 уровня вы и дружественные вам существа в пределах 10 футов от вас не могут быть очарованы, пока вы находитесь в сознании.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

### Чистота духа

Начиная с 15 уровня вы всегда находитесь под эффектом заклинания *защита от зла и добра.*

#### Нарушение клятвы

Паладин старается придерживаться высочайших стандартов поведения, но даже самым добродетельным паладинам свойственно ошибаться. Иногда правильный путь оказывается слишком требовательным, иногда ситуация сводится к выбору меньшего из двух зол, а иногда эмоции вынуждают паладина преступить через свою клятву.

Паладин, который нарушил клятву, обычно стремится к отпущению грехов у жреца, разделяющего его веру, или у другого паладина того же ордена. Паладин может провести всенощное бдение в молитве в знак покаяния, или поститься, или совершить другой аналогичный акт самоотречения. После обряда исповеди и прощения паладин очищается.

Если паладин умышленно нарушил свою клятву и не проявляет никаких признаков раскаяния, последствия могут быть куда более серьёзными. По усмотрению Мастера, не раскаявшийся паладин может вынуждено отказаться от этого класса и взять другой, или, возможно, стать паладином клятвопреступником, который описан в *Руководстве Мастера*.

### Святой нимб

На 20 уровне вы можете действием создать ауру солнечного света. В течение 1 минуты от вас исходит яркий свет в радиусе 30 футов, и тусклый свет в пределах ещё 30 футов.

Каждый раз, когда враждебное существо начинает ход в этом ярком свете, оно получает урон излучением 10.

Кроме того, в течение этого времени вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, сотворённых исчадиями и нежитью.

Один раз использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не закончите продолжительный отдых.

## Клятва Древних

Клятва Древних так же стара, как раса эльфов и ритуалы друидов. Иногда называемые фейскими рыцарями, зелёными рыцарями, или рогатыми рыцарями, паладины, которые дали эту клятву, связывают свою судьбу со стороной света в мировой борьбе против тьмы, потому что они любят красивые и животворные вещи в мире, а не потому, что верят в принципы чести, отваги и справедливости. Они украшают свои доспехи и одежду изображениями растительности, рогов и цветов, чтобы отразить свою приверженность сохранению в мире света и жизни.

### Догматы древних

Догматы клятвы Древних сохранялись в течение бессчётных веков. Эта клятва подчёркивает главенство принципов добра над проблемами порядка или хаоса. Её основные четыре принципа просты:

***Разожги свет.*** Делами милосердия, доброты и прощения разжигай свет надежды в мире, повергая ниц отчаяние.

***Сохраняй свет.*** Там, где есть добро, красота, любовь и смех в мире, стой против бесчестья, чтобы побороть его. Там, где процветает жизнь, стой против сил, что хотят погубить её.

***Храни свет в себе.*** Восторгайся песней и смехом, красотой и искусством. Если позволишь свету умереть в своём сердце, то не сможешь сохранить его в мире.

*Будь светом.* Будь маяком великолепия для тех, кто живёт в отчаянии. Пусть свет твоей отваги и мужества сияет в твоих делах.

### Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

#### Заклинания клятвы древних

| Уровень паладина | Заклинания |
|---|---|
| 3 | *опутывающий удар, разговор с животными* |
| 5 | *лунный луч, туманный шаг* |
| 9 | *защита от энергии, рост растений* |
| 13 | *град, каменная кожа* |
| 17 | *древесный путь, общение с природой* |

### Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

***Гнев природы.*** Вы можете использовать Божественный канал, чтобы призвать первородные силы для опутывания врага. Вы можете действием опутать призрачными лозами существо, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас. Это существо должно преуспеть в спасброске Силы или Ловкости (по своему выбору), иначе оно станет опутанным. Опутанное лозами существо повторяет спасбросок в конце каждого своего хода. В случае успеха оно освобождается, а лозы исчезают.

***Изгнать неверного.*** Вы можете использовать Божественный канал для произнесения древних слов, причиняющих боль феям и исчадиям, когда они слышат их. Вы действием демонстрируете свой священный символ и все феи и исчадия в пределах 30 футов, слышащие вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Провалив его, существо изгоняется на 1 минуту или пока не получит урон.

Изгнанные существа должны весь свой ход пытаться убежать от вас так далеко, как только могут, и не могут добровольно переместиться в пространство, находящееся в пределах 30 футов от вас. Также они не могут совершать реакции. Из всех действий они могут совершать только Рывок и попытки избежать эффекта, не дающего им перемещаться. Если же двигаться некуда, существа могут использовать действие Уклонение.

Если истинная форма существа скрыта иллюзией, изменением облика, или другим эффектом, скрывающим её, то она раскрывается, когда существо изгоняется.

### Аура опеки

Начиная с 7 уровня древняя магия так сильно вас пропитывает, что образует мистическую защиту. Вы и дружественные существа в пределах 10 футов от вас получаете сопротивление к урону от заклинаний.

На 18 уровне радиус ауры увеличивается до 30 футов.

### Бессмертный страж

Начиная с 15 уровня, если ваши хиты опускаются до 0, но вы не были убиты, вы можете решить, чтобы вы вместо этого остались с 1 хитом. Использовав это умение, вы не можете повторно его использовать, пока не окончите продолжительный отдых.

Кроме того, вы не получаете недостатков от большого возраста, и не можете быть состарены магией.

### Древний чемпион

На 20 уровне вы можете принимать форму древней силы природы, выбрав её внешний вид. Например, ваша кожа может позеленеть или превратиться в кору, а ваши волосы могут стать листьями или мхом, или у вас могут вырасти рога или львиная грива.

Вы можете действием подвергнуться этой трансформации. На 1 минуту вы получаете следующие преимущества:

- В начале каждого своего хода вы восстанавливаете 10 хитов.
- Каждый раз, когда вы накладываете заклинание паладина, которое накладывается за 1 действие, вы можете вместо этого сотворить его бонусным действием.
- Вражеские существа в пределах 10 футов от вас совершают с помехой спасброски от ваших заклинаний паладина и вариантов Божественного канала.

Использовав это умение, вы сможете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

## Клятва мести

Давая клятву мести, вы берёте на себя торжественное обязательство карать тех, кто совершил тяжкий грех. Когда силы зла вырезают беспомощных селян, когда целый народ отворачивается от воли богов, когда гильдия воров становится слишком жестокой и сильной, когда дракон терроризирует сельскую местность — в такие времена появляются паладины, давшие клятву мести, чтобы установить, что правильно, а что ошибочно. Для этих паладинов, иногда называемых мстителями или тёмными рыцарями, собственная чистота не так важна, как сотворение правосудия.

### Догматы мести

Догматы клятвы мести разнятся от паладина к паладину, но все принципы сводятся к наказанию

преступников, любой ценой. Паладины, отстаивающие эти принципы, готовы пожертвовать даже собственной праведностью, чтобы совершить правосудие над теми, кто творит зло, и такие паладины часто нейтральны или законно-нейтральны. Основные принципы догматов жестоки, но просты:

***Сражайся с большим злом.*** При выборе между борьбой с заклятыми врагами и боем с меньшим злом, я выбираю большее зло.

***Не щадить зло.*** Обычные враги могут рассчитывать на пощаду, но только не мои заклятые враги.

***Любой ценой.*** Мои угрызения совести не могут встать на пути истребления моих врагов.

***Возмещение.*** Если мои враги сеют разруху в мире, то это потому, что мне не удалось их остановить. Я должен помочь тем, кто пострадал от их злодеяний.

### Заклинания клятвы

Вы получаете заклинания клятвы на указанных уровнях паладина.

#### Заклинания клятвы мести

| Уровень паладина | Заклинания |
|---|---|
| 3 | *метка охотника, порча* |
| 5 | *туманный шаг, удержание личности* |
| 9 | *защита от энергии, ускорение* |
| 13 | *изгнание, переносящая дверь* |
| 17 | *наблюдение, удержание чудовища* |

### Божественный канал

Когда вы даёте эту клятву на 3 уровне, вы получаете следующие два варианта использования Божественного канала.

***Порицание врага.*** Вы действием демонстрируете свой священный символ и произносите обличающую молитву, используя Божественный канал. Выберите одно существо в пределах 60 футов, которое можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Мудрости, если не обладает иммунитетом к испугу. Исчадия и нежить совершают этот спасбросок с помехой.

Если спасбросок провален, существо становится испуганным на 1 минуту, или пока не получит урон. Пока существо испугано, его скорость равна 0, и оно не получает никаких бонусов к скорости.

Если спасбросок был успешен, скорость существа на 1 минуту, или пока оно не получает урон, уменьшается вдвое.

***Обет вражды.*** Вы можете бонусным действием произнести слова обета вражды по отношению к существу, которое вы можете видеть, и которое находится в пределах 10 футов от вас, используя Божественный канал. В течение 1 минуты, пока его хиты не опускаются до 0, или оно не потеряет сознание, вы совершаете броски атаки по нему с превосходством.

### Неумолимый мститель

На 7 уровне ваше сверхъестественное внимание помогает вам предотвратить бегство врага. Если вы попадаете по существу провоцированной атакой, вы можете частью этой реакции переместиться на расстояние, равное половине своей скорости. Это перемещение не провоцирует атаки.

### Душа мести

Начиная с 15 уровня суть вашего Обета вражды даёт вам бо́льшую власть над врагом. Когда существо, находящееся под действием вашего Обета вражды, совершает атаку, вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по этому существу, если оно находится в пределах досягаемости.

### Мстящий ангел

На 20 уровне вы можете принять облик ангельского мстителя. Вы действием проходите трансформацию. На 1 час вы получаете следующие преимущества:

- Из вашей спины вырастают крылья, дающие вам скорость полёта 60 футов.
- Вы излучаете ауру угрозы в радиусе 30 футов. Когда враг впервые входит в ауру или начинает в ней своей ход во время сражения, он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет испуганным в течение 1 минуты, или пока не получит урон. Броски атаки по этому испуганному существа совершаются с преимуществом.

Использовав это умение, вы можете использовать его повторно только после окончания продолжительного отдыха.

# Следопыт

Грубо и дико выглядящий человек в одиночку следует в тенях деревьев за орками, которые, как он знает, планируют напасть на расположенную рядом ферму. Зажав по короткому мечу в каждой руке, он становится стальным вихрем, вырезающим одного врага за другим.

Увернувшись от конуса морозного воздуха, эльфийка встаёт на ноги и натягивает тетиву лука, чтобы пустить стрелу в белого дракона. Невзирая на волну страха, которая исходит от дракона подобно холоду его дыхания, она посылает одну стрелу за другой, чтоб найти уязвимые места между толстыми чешуйками.

Подняв высоко руку, полуэльф свистит ястребу, кружащему высоко над ним, призывая птицу к себе. Нашёптывая указания на эльфийском, он показывает на выслеженного совомеда и посылает ястреба, чтобы отвлечь существо, пока он готовит свой лук.

Вдали от суеты городов и посёлков, за изгородями, которые защищают самые далёкие фермы от ужасов дикой природы, среди плотно стоящих деревьев, беспутья лесов и на просторах необъятных равнин следопыты несут свой бесконечный дозор.

## Смертоносные охотники

Бойцы диких земель, следопыты, специализируются на охоте на монстров, таких как неистовствующие звери, чудовищные создания, ужасающие великаны и смертоносные драконы, угрожающих нападением на цивилизованные земли гуманоидов. Они умеют выслеживать добычу подобно хищнику, скрытно передвигаясь через дебри, прячась среди кустов и камней. Тренируясь сражаться, следопыты делают упор боевой подготовки на сражениях с избранными врагами.

Благодаря близости с дикой природой, следопыты приобретают способность творить заклинания, взывая к силам природы подобно друидам. Их заклинания, как и боевые навыки, делают акцент на скорость, скрытность и охоту. Таланты и способности следопыта оттачиваются с концентрацией на защите пограничных земель.

## Независимые искатели приключений

Хотя следопыт может заработать на жизнь как охотник или проводник, его истинным призванием является защита приграничных земель от разрушительных действий чудовищ и гуманоидных орд, приходящих из диких земель. В некоторых местах следопыты собираются в тайные ордены или объединяют усилия с кругами друидов. Однако, многие следопыты независимы, так как знают, что если нападёт дракон или отряд орков, оно будут первой (и чаще всего последней) линией обороны.

Эта яростная независимость делает следопытов пригодными для приключений, так как они привыкли жить вдали от комфорта сухой постели и горячей ванны. Сталкиваясь с воспитанными в городе искателями приключений, которые ноют о тяготах жизни в дикой природе, следопыты реагируют на это с помесью веселья, разочарования и сочувствия. Но они понимают, что другие искатели приключений, привносящие свою лепту в дело борьбы с врагами цивилизации, стоят допол-

| Следопыт | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| Уровень | Бонус мастерства | Умения | Известные заклинания | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 | 5 |
| 1 | +2 | Избранный враг, Исследователь природы | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Боевой стиль, Использование заклинаний | 2 | 2 | — | — | — | — |
| 3 | +2 | Архетип следопыта, Первозданная осведомлённость | 3 | 3 | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | 3 | — | — | — | — |
| 5 | +3 | Дополнительная атака | 4 | 4 | 2 | — | — | — |
| 6 | +3 | Улучшение избранного врага и исследователя природы | 4 | 4 | 2 | — | — | — |
| 7 | +3 | Умение архетипа следопыта | 5 | 4 | 3 | — | — | — |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик, Тропами земли | 5 | 4 | 3 | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 10 | +4 | Улучшение исследователя природы, Маскировка на виду | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — |
| 11 | +4 | Умение архетипа следопыта | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — |
| 13 | +5 | — | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 14 | +5 | Улучшение избранного врага, Исчезновение | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | — |
| 15 | +5 | Умение архетипа следопыта | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | — |
| 17 | +6 | — | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 18 | +6 | Дикие чувства | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 |
| 19 | +6 | Улучшение характеристик | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |
| 20 | +6 | Убийца врагов | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 |

нительных усилий. Изнеженные горожане могут не знать, как прокормить себя или найти пресную воду в дикой природе, но они компенсируют это незнание своими навыками.

## Создание следопыта

Создавая следопыта, подумайте, какое обучение дало вам ваши выдающиеся возможности. Возможно, вы обучались персональным наставником, блуждая по дебрям вместе с ним? Или ваше обучение закончилось после смерти наставника, убитого чудовищем, все собратья которого стали для вас заклятыми врагами? Возможно, вас учили необходимым навыкам в группе следопытов, связанной с кругом друидов, постигшим мистические пути и тайны дикой природы. Вы можете быть самоучкой, отшельником, который познал боевые навыки, навыки выслеживания, и даже волшебную связь с природой через необходимость выживания в дикой местности.

Что является источником вашей ненависти к определённого рода врагам? Может, чудовище убило того, кого вы любите, или уничтожило вашу деревню? Или вы видели слишком много разрушений, причинённых этими чудовищами, после которых вы и посвятили себя обузданию их бесчинств? Является ли ваша карьера продолжением вашей работы по охране пограничных земель или это что-то совершенно другое? Что заставило вас объединиться с группой искателей приключений? Считаете ли вы, что научить новых союзников пути дикой природы сложно, или вы радуетесь освобождению от одиночества, которое они вам предлагают?

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать следопыта, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Ловкости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Мудрости. Следопыты, концентрирующиеся на сражении с двумя оружиями, делают наивысшей характеристикой Силу, а не Ловкость. Во-вторых, выберите предысторию «чужеземец».

## Классовые умения

Следопыты обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к10 за каждый уровень следопыта
**Хиты на 1 уровне:** 10 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к10 (или 6) + модификатор Телосложения за каждый уровень следопыта после первого

### Владение

**Доспехи:** Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты
**Оружие:** Простое оружие, воинское оружие
**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Сила, Ловкость
**Навыки:** Выберите три навыка из следующих: Анализ, Атлетика, Внимательность, Выживание, Природа, Проницательность, Скрытность, Уход за животными

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а)* чешуйчатый доспех или *б)* кожаный доспех
- *а)* два коротких меча или *б)* два простых рукопашных оружия
- *а)* набор исследователя подземелий или *б)* набор путешественника
- Длинный лук и колчан с 20 стрелами

## Избранный враг

Начиная с 1 уровня у вас есть значительный опыт изучения, отслеживания, охоты и даже общения с определённым видом врагов.

Выберите вид избранного врага: аберрации, великаны, драконы, звери, исчадия, конструкты, монстры, небожители, нежить, растения, слизи, феи или элементали. В качестве альтернативы вы можете выбрать в качестве избранных врагов две гуманоидные расы (например, гноллов и орков).

Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Выживание) для выслеживания избранных врагов, а также проверки Интеллекта для вспоминания информации о них.

Когда вы получаете это умение, вы также обучаетесь одному из языков, на котором говорит ваш избранный враг, если он вообще умеет говорить.

Вы дополнительно выбираете по одному избранному врагу и языку, связанному с ним, на 6 и 14 уровнях. Получая уровни, ваш выбор должен отражать чудовищ, с которыми вы уже сталкивались во время приключений.

## Исследователь природы

Вы очень хорошо знакомы с одним видом природной среды и имеете большой опыт путешествий и выживания в регионах с таким климатом. Выберите один вид известной местности: Арктика, болота, горы, леса, луга, побережье, Подземье или пустыня. Когда вы совершаете проверку Интеллекта или Мудрости, связанную с известной вам местностью, ваш бонус мастерства удваивается, если вы используете навык, которым владеете.

Путешествуя по избранной вами местности в течении часа или более, вы получаете следующие преимущества:

- Труднопроходимая местность не замедляет путешествие группы.
- Ваша группа не может заблудиться, кроме как по вине магии.
- Даже когда вы занимаетесь другой деятельностью во время путешествия (например, ищете пищу, ориентируетесь или выслеживание), вы остаётесь готовы к опасности.
- Если вы путешествуете в одиночку, вы можете перемещаться скрытно в нормальном темпе.
- Когда вы ищете пищу, то находите в два раза больше, чем обычно.
- Когда вы выслеживаете других существ, вы также узнаёте их точное количество, их размеры, и как давно они прошли через область.

Вы можете выбрать дополнительную известную местность на 6 и 10 уровнях.

## Боевой стиль

На 2 уровне вы выбираете стиль сражения, соответствующий вашей специализации. Выберите один из следующих вариантов. Вы не можете выбирать один и тот же вариант боевого стиля, даже если позже у вас будет возможность выбрать ещё один стиль.

### Дуэлянт

Пока вы держите рукопашное оружие в одной руке, и не используете другого оружия, вы получаете бонус +2 к броскам урона этим оружием.

### Оборона

Пока вы носите доспехи, вы получаете бонус +1 к КД.

### Сражение двумя оружиями

Если вы сражаетесь с двумя оружиями, вы можете добавить модификатор характеристики к урону от второй атаки.

### Стрельба

Вы получаете бонус +2 к броску атаки, когда атакуете дальнобойным оружием.

## Использование заклинаний

Получив 2 уровень, вы обучаетесь использованию волшебной сущности природы для сотворения заклинаний подобно друиду. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных следопыту.

### Ячейки заклинаний

Таблица «Следопыт» показывает, какое количество ячеек заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *дружба с животными*, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете сотворить заклинание *дружба с животными* с помощью любой из этих ячеек.

### Известные заклинания первого и более высоких уровней

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка доступных следопыту.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 5 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний следопыта заменить на другое из списка следопыта, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

### Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний следопыт использует Мудрость, так как магия отображает вашу взаимосвязь с природой. Вы используете Мудрость в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Мудрость при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Мудрости

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Мудрости

## Архетип следопыта

На 3 уровне вы выбираете архетип, к которому вы стремитесь: охотник или повелитель зверей. Подробности этих архетипов приведены в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 3, 7, 11 и 15 уровнях.

## Первозданная осведомлённость

Начиная с 3 уровня вы можете действием потратить одну ячейку заклинаний следопыта, чтобы сосредоточиться на познании пространства вокруг себя. В течение 1 минуты за каждый уровень использованной ячейки заклинаний вы можете ощутить присутствие следующих видов существ в пределах 1 мили (или в пределах 6 миль, если вы находитесь в избранной местности): аберрации, драконы, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали. Это умение не раскрывает местоположение и количество существ.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Дополнительная атака

Начиная с 5 уровня, если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете совершить две атаки вместо одной.

## Тропами земли

Начиная с 8 уровня перемещение по немагической труднопроходимой местности не стоит вам никакого дополнительного перемещения. Вы также можете проходить через немагические растения без замедления, и не получая от них урона, даже если у них есть шипы, колючки или аналогичная опасность.

Кроме того, вы совершаете с преимуществом спасброски от растений, которые были магическим образом созданы или управляются магией, препятствуя движению, например, созданных заклинанием *опутывание*.

## Маскировка на виду

Начиная с 10 уровня, вы можете потратить 1 минуту для создания персонального камуфляжа. У вас должен быть доступ к свежим илу, грязи, растениям, саже и другим природным материалам, с помощью которых будет создаваться камуфляж.

После того как вы замаскировались подобным образом, вы можете попытаться спрятаться, прижавшись к твёрдой поверхности, такой как дерево или стена, не уступающей вам по высоте и ширине. Вы получаете бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), пока находитесь без движения и не предпринимаете действий. После того как вы переместились, совершили действие или реакцию, вы должны снова маскироваться с самого начала, чтобы получить это преимущество.

## Исчезновение

Начиная с 14 уровня вы можете использовать в свой ход действие Засада бонусным действием. Кроме того, вы не можете быть выслежены немагическими способом, если вы не оставите след намеренно.

## Дикие чувства

На 18 уровне вы получаете сверхъестественные чувства, которые помогут вам сражаться с существами, которых вы не можете увидеть. Когда вы атакуете существо, которое не видите, ваша неспособность видеть не накладывает помеху броскам атаки по нему.

Вам также известно о местонахождении всех невидимых существ в пределах 30 футов от вас, при условии, что они не скрыты от вас, и вы не ослеплены и не оглушены.

## Убийца врагов

На 20 уровне вы становитесь беспрецедентным охотником на своих врагов. Один раз в каждом своём ходу вы можете добавить модификатор Мудрости к броску атаки или урона по существу из списка ваших избранных врагов. Вы можете использовать это умение до или после броска, но до того, как эффекты броска вступят в силу.

# Архетипы следопыта

Идеалы следопыта могут вылиться в два пути: охотника и повелителя зверей

## Охотник

Архетип охотника означает признание своего места в качестве оплота между цивилизацией и ужасами диких земель. Если вы пошли по пути охотника, вы обучаетесь специализированным техникам ведения боя с угрозами, встречаемыми вами, начиная неистовыми ограми и ордами орков, и заканчивая возвышающимися великанами и ужасающими драконами.

### Добыча охотника

На 3 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

***Сокрушитель орд.*** Один раз в каждый свой ход, когда вы совершаете атаку оружием, вы можете совершить ещё одну атаку тем же оружием по другому существу, находящемуся в пределах 5 футов от первичной цели, и находящемуся в пределах досягаемости вашего оружия.

***Убийца великанов.*** Если Большое или ещё большее существо в пределах 5 футов попадает или промахивается по вам атакой, вы можете реакцией атаковать это существо сразу после его атаки, при условии, что вы можете видеть его.

***Убийца колоссов.*** Ваше упорство может повергнуть самых мощных врагов. Если вы попадаете по существу атакой оружием, это существо получает дополнительный урон 1к8, если его хиты уже ниже максимума. Вы можете причинить этот дополнительный урон только один раз в ход.

### Оборонительная тактика

На 7 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

***Защита от мультиатаки.*** Если существо попадает по вам атакой, вы получаете бонус +4 к КД против всех последующих атак этого существа до конца хода.

***Побег от орды.*** Провоцированные атаки по вам совершаются с помехой.

***Стальная воля.*** Вы совершаете с преимуществом спасброски от испуга.

### Мультиатака

На 11 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

***Вихревая атака.*** Вы можете действием совершить рукопашные атаки по любому количеству существ в пределах 5 футов от себя, совершая отдельный бросок атаки по каждой цели.

***Залп.*** Вы можете действием совершить дальнобойные атаки по любому количеству видимых вами существ, находящихся в пределах 10 футов от одной точки, и находящихся в пределах дистанции вашего оружия. У вас должны быть боеприпасы для каждой атаки, как обычно, и вы должны совершить отдельный бросок атаки для каждой цели.

### Улучшенная защита охотника

На 15 уровне вы получаете одно из следующих умений на свой выбор:

***Невероятное уклонение.*** Когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый вам этой атакой.

***Стоять против течения.*** Если враждебное существо промахивается по вам рукопашной атакой, вы можете реакцией заставить его повторить эту атаку по другому существу (кроме него самого) на ваш выбор.

***Увёртливость.*** Вы можете проворно уворачиваться от некоторых зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания *молния*. Если вы подвергаетесь эффекту, позволяющему совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вы вместо этого не получаете урона при успешном спасброске, или получаете лишь половину, если спасбросок был неудачным.

## Повелитель зверей

Архетип повелителя зверей воплощает в себе дружбу между цивилизацией и зверями дикого мира. Объединяя усилия, зверь и следопыт работают как одно целое, борясь с чудовищными врагами, угрожающими цивилизации и дикой природе. Следование пути повелителя зверей означает посвящение себя этому идеалу, сотрудничество с животным в качестве спутника и друга.

### Спутник следопыта

На 3 уровне вы получаете зверя-спутника, который сопровождает вас во время приключений и обучен сражаться вместе с вами. Выберите зверя, с размером не больше Среднего, ПО которого 1/4 или ниже (приложение Г представляет параметры ястреба, мастиффа и пантеры в качестве примеров). Добавьте свой бонус мастерства к КД, броскам атаки и урона зверя, а также к спасброскам и навыкам, которыми он владеет. Максимум его хитов равен его обычному максимуму или вашему четырёхкратному уровню следопыта, в зависимости от того, что выше.

Зверь подчиняется вашим командам так хорошо, как только может. Он совершает ход с вашей инициативой, хотя и не совершает действий, если вы не прикажете обратное. Как любые другие существа, зверь может тратить Кости Хитов во время короткого отдыха. Во время своего хода вы можете устно командовать зверем, куда ему двигаться (для этого не требуется никаких действий от вас). Вы можете действием дать устную команду зверю совершить Атаку, Отход, Помощь, Рывок или Уклонение. Если у вас есть умение Дополнительная атака, вы можете сами совершить одну атаку оружием, когда приказываете зверю совершить действие Атака. Если вы недееспособны или отсутствуете, зверь самостоятельно совершает действия, сосредотачиваясь на защите вас и себя. Для того, чтобы он совершал реакции, ваша команда не требуется, в том числе и при совершении провоцированной атаки.

Путешествуя по избранной местности только вдвоём со зверем, вы можете передвигаться скрытно в нормальном темпе.

Если зверь умирает, вы можете получить другого, потратив 8 часов на волшебное связывание себя со зверем, не враждебным к вам, того же вида, либо другого.

### Исключительная дрессировка

Начиная с 7 уровня, если в ваш ход зверь-спутник не нападает, вы можете бонусным действием приказать зверю совершить Отход, Помощь, Рывок или Уклонение в его ход.

### Звериная ярость

Начиная с 11 уровня, когда вы приказываете своему зверю использовать действие Атака, он может совершить либо две атаки, либо действие Мультиатака, если у него оно есть.

### Общие заклинания

Начиная с 15 уровня, когда вы накладываете заклинание, направленное на себя, вы также можете распространить его эффект на зверя-спутник, если он находится в пределах 30 футов от вас.

# Плут

Дав спутникам сигнал ждать, полурослик крадётся по подземному залу. Он прижимает ухо к двери, потом вытаскивает набор инструментов и вскрывает замок в мгновение ока. Затем он исчезает в тени, пока его друг воин идёт вперёд, чтобы пинком открыть дверь.

Человек скрывается в тени переулка, в то время как его сообщница готовит свою часть засады. Когда их цель — известный работорговец — проходит по переулку, сообщница издаёт крик, работорговец начинает выяснять, что произошло, и лезвие убийцы перерезает его горло прежде, чем он может издать звук.

Подавив смешок, гномиха шевелит пальцами и с помощью магии снимает ключи с пояса охранника. Через миг ключи в её руке, дверь камеры открыта, она и её спутники могут спокойно совершать побег.

Плуты полагаются на мастерство, скрытность и уязвимые места врагов, чтобы взять верх в любой ситуации. У них достаточно сноровки для нахождения решения в любой ситуации, демонстрируя находчивость и гибкость, которые являются краеугольным камнем любой успешной группы искателей приключений.

## Навык и точность

Плуты прилагают больше усилий для освоения различных навыков, а также совершенствуют свои боевые способности, дающие им большой набор приёмов, каким мало какие персонажи могут похвастаться. Многие плуты сосредотачиваются на скрытности и обмане, в то время как другие совершенствуют навыки, помогающие им в подземельях, такие как лазание, поиск и обезвреживание ловушек, и вскрытие замков.

Когда дело доходит до боя, плуты отдают предпочтение хитрости, а не грубой силе. Плуту достаточно сделать один точный удар туда, где нападение наиболее повредит цели, а не одолевать врага шквалом атак. Плуты обладают почти сверхъестественной ловкостью для избегания опасностей, а некоторые обучились магическим трюкам в дополнение к своим способностям.

## Теневая жизнь

В каждом городе и посёлке есть своя доля плутов. Большинство из них живёт согласно худшим стереотипам класса, зарабатывая на жизнь грабежами, убийствами, срезанием кошельков и мошенничеством. Часто эти негодяи объединяются в гильдии воров или преступные кланы. Многие плуты действуют самостоятельно, но и они иногда

**Плут**

| Уровень | Бонус мастерства | Скрытая атака | Умения |
|---|---|---|---|
| 1 | +2 | 1к6 | Компетентность, Скрытая атака, Воровской жаргон |
| 2 | +2 | 1к6 | Хитрое действие |
| 3 | +2 | 2к6 | Архетип плута |
| 4 | +2 | 2к6 | Увеличение характеристик |
| 5 | +3 | 3к6 | Невероятное уклонение |
| 6 | +3 | 3к6 | Компетентность |
| 7 | +3 | 4к6 | Увёртливость |
| 8 | +3 | 4к6 | Увеличение характеристик |
| 9 | +4 | 5к6 | Умение архетипа плута |
| 10 | +4 | 5к6 | Увеличение характеристик |
| 11 | +4 | 6к6 | Надёжный талант |
| 12 | +4 | 6к6 | Увеличение характеристик |
| 13 | +5 | 7к6 | Умение архетипа плута |
| 14 | +5 | 7к6 | Слепое зрение |
| 15 | +5 | 8к6 | Скользкий ум |
| 16 | +5 | 8к6 | Увеличение характеристик |
| 17 | +6 | 9к6 | Умение архетипа плута |
| 18 | +6 | 9к6 | Неуловимость |
| 19 | +6 | 10к6 | Увеличение характеристик |
| 20 | +6 | 10к6 | Удача |

берут учеников, помогающих в мошенничестве и грабеже. Некоторые плуты живут честной жизнью слесарей, следователей или крысоловов, работа которых очень опасна из-за обитающих в канализации лютых крыс и веркрыс.

Плуты искатели приключений встречаются по обе стороны закона. Часть из них — закоренелые преступники, которые решили искать удачу и клады, а другая часть живёт жизнью искателей приключений, чтобы уйти от закона. Некоторые обрели и усовершенствовали свои навыки с целью проникновения в древние руины и скрытые склепы в поисках сокровищ.

## Создание плута

Создавая персонажа плута, учитывайте отношение персонажа к закону. Есть ли у вас криминальное прошлое или настоящее? Вы в бегах от закона или от разъярённой гильдии воров? Или вы ушли из своей гильдии в поисках бо́льших опасностей и бо́льших вознаграждений? Движет ли вами во время приключений жадность, или какие-либо другие желания и идеалы?

Что послужило причиной, которая увела вас прочь от прошлой жизни? Грандиозное мошенничество или ограбление пошло настолько неправильно, что заставило вас изменить взгляд на ваше ремесло? Может, удача улыбнулась вам, и успешное ограбление дало деньги, которые были вам нужны для побега от убогой жизни. Страсть к путешествиям наконец позвала вас прочь от вашего дома? Возможно, вы обнаружили себя отрезанным от семьи или наставника, и вы должны найти новые средства поддержки. Или, может быть, вы обрели нового друга — другого члена группы искателей приключений — который показал вам новые возможности для заработка, используя ваши особые таланты.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать плута, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Ловкости должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Интеллекта, при условии, что вы планируете взять архетип Мистический ловкач. В противном случае выберите Харизму, если планируете пользоваться обманом и социальным взаимодействием. Во-вторых, выберите предысторию «шарлатан».

## Классовые умения

Плуты обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к8 за каждый уровень плута
**Хиты на 1 уровне:** 8 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень плута после первого

### Владение

**Доспехи:** Лёгкие доспехи
**Оружие:** Простое оружие, ручные арбалеты, длинные мечи, рапиры, короткие мечи
**Инструменты:** Воровские инструменты

**Спасброски:** Ловкость, Интеллект
**Навыки:** Выберите четыре навыка из следующих: Акробатика, Анализ, Атлетика, Внимательность, Выступление, Запугивание, Ловкость рук, Обман, Проницательность, Скрытность, Убеждение

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а)* рапира или *б)* короткий меч
- *а)* короткий лук и колчан с 20 стрелами или *б)* короткий меч
- *а)* набор взломщика или *б)* набор исследователя подземелий или *в)* набор путешественника
- Кожаная броня, два кинжала, воровские инструменты

## Компетентность

На 1 уровне выберите два ваших владения в навыках или одно владение навыком и владение воровскими инструментами. Ваш бонус мастерства удваивается для всех проверок характеристик, которые вы совершаете, используя любое из выбранных владений.

На 6 уровне вы можете выбрать ещё два владения (навыки или воровские инструменты), чтобы получить эту же выгоду.

## Скрытая атака

Начиная с 1 уровня вы знаете, как точно наносить удар и использовать отвлечение врага. Один раз в ход вы можете причинить дополнительный урон 1к6 одному из существ, по которому вы попали атакой, совершённой с преимуществом к броску атаки. Атака должна использовать дальнобойное оружие или оружие со свойством «фехтовальное».

Вам не нужно иметь преимущество при броске атаки, если другой враг цели находится в пределах 5 футов от неё. Этот враг не должен быть недееспособным, и у вас не должно быть помехи для броска атаки.

Дополнительный урон увеличивается, когда вы получаете уровни в этом классе, как показано в колонке «скрытая атака».

## Воровской жаргон

Во время плутовского обучения вы выучили воровской жаргон, тайную смесь диалекта, жаргона и шифра, который позволяет скрывать сообщения в, казалось бы, обычном разговоре. Только другое существо, знающее воровской жаргон, понимает такие сообщения. Это занимает в четыре раза больше времени, нежели передача тех же слов прямым текстом.

Кроме того, вы понимаете набор секретных знаков и символов, используемый для передачи коротких и простых сообщений. Например, является ли область опасной или территорией гильдии воров, находится ли поблизости добыча, простодушны ли люди в округе, и предоставляют ли здесь безопасное убежище для воров в бегах.

## Хитрое действие

Начиная со 2 уровня ваше мышление и ловкость позволяют двигаться и действовать быстрее. Вы можете в каждом ходу боя совершать бонусное действие. Это действие может быть использовано только для Рывка, Отхода или Засады.

## Архетип плута

На 3 уровне вы выбираете архетип, который отображает ваши плутовские способности: вор, убийца или мистический ловкач. Подробности находятся в конце описания класса. Выбранный вами архетип предоставляет умения на 9, 13 и 17 уровнях.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 10, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Невероятное уклонение

Начиная с 5 уровня, когда нападающий, которого вы можете видеть, попадает по вам атакой, вы можете реакцией уменьшить вдвое урон, причиняемый вам этой атакой.

## Увёртливость

Начиная с 7 уровня вы можете ловко увернуться от зональных эффектов, например, огненного дыхания красного дракона или заклинания *град*. Если вы попадаете под действие эффекта, который позволяет вам совершить спасбросок Ловкости, чтобы получить только половину урона, вместо этого вы не получаете вовсе никакого урона, если спасбросок был успешен, и только половину урона, если он был провален.

## Надёжный талант

На 11 уровне вы улучшаете выбранные навыки, пока они не достигнут совершенства. Каждый раз, когда вы совершаете проверку характеристики, которая позволяет добавить бонус мастерства, вы можете при выпадении на к20 результата «1–9» считать, что выпало «10».

## Слепое зрение

Начиная с 14 уровня, если вы можете слышать, то знаете о местонахождении всех скрытых и невидимых существ в пределах 10 футов от себя.

## Скользкий ум

На 15 уровне вы увеличиваете силу мышления. Вы получаете владение спасбросками Мудрости.

## Неуловимость

Начиная с 18 уровня вы можете уклоняться так хорошо, что противник крайне редко может взять над вами верх. Никакие броски атаки не получают преимущества над вами, пока вы не станете недееспособным.

## Удача

Начиная с 20 уровня вы получаете сверхъестественный дар преуспевать, когда это нужнее всего. Если ваша атака промахивается по цели, находящейся в пределах досягаемости, вы можете изменить промах на попадание. В качестве альтер-

нативы, если вы провалили проверку характеристики, вы можете заменить результат, выпавший на к20, на «20».

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

# Архетипы плута

У плутов много общих черт, включая их концентрацию на совершенствовании навыков, их выверенный и смертоносный подход к бою, и их выдающиеся рефлексы. Но разные плуты направляют эти таланты в разные воплощаемые архетипы. Ваш выбор архетипа является отражением вашей направленности, не обязательно свидетельствующей о выбранной профессии, но описывающий методы, которые вы предпочитаете.

## Вор

Вы отточили навыки воровского искусства. Грабители, бандиты, карманники и прочие преступники, как правило, следуют этому архетипу, но его же выбирают и плуты, которые предпочитают думать о себе как о профессиональных искателях сокровищ, исследователях, посыльных и ищейках. В дополнение к улучшению ловкости и хитрости, вы узнаёте навыки, которые пригодятся во время изучения древних руин, чтения незнакомых языков, использования магических предметов, которые обычно вы не можете использовать.

### Быстрые руки

Начиная с 3 уровня, вы можете бонусным действием, предоставленным вашим Хитрым действием, совершить проверку Ловкости (Ловкость рук), использовать воровские инструменты, чтобы обезвредить ловушку или вскрыть замок, или же совершить действие Использование предмета.

### Форточник

Когда вы выбираете этот архетип на 3 уровне, вы получаете возможность лазать быстрее, чем обычно; лазание больше не стоит вам дополнительного движения.

Кроме того, когда вы совершаете прыжок с разбега, расстояние, которое вы преодолеваете, увеличивается на число футов, равное вашему модификатору Ловкости.

### Высокая скрытность

Начиная с 9 уровня вы совершаете с преимуществом проверки Ловкости (Скрытность), если в этом ходу перемещались не более чем на половину своей скорости.

### Использование магических предметов

На 13 уровне вы узнаёте достаточно о магических процессах, чтобы импровизировать при использовании предметов, даже если раньше вы не умели ими пользоваться. Вы игнорируете все требования класса, расы и уровня при использовании магических предметов.

### Воровские рефлексы

Когда вы получаете 17 уровень, вы обретаете большой опыт организации засад и быстрого отступления при опасности. Вы можете совершить два хода во время первого раунда боя. Совершите первый ход согласно своей нормальной инициативе, и второй ход с инициативой на 10 меньше. Вы не можете использовать это умение, если захвачены врасплох.

## Убийца

Вы сосредоточили своё обучение на мрачном искусстве смерти. Те, кто придерживаются этого архетипа, разнообразны: наёмные убийцы, шпионы, охотники за головами и даже особо помазанные священники, обученные истреблять врагов своего божества. Скрытность, яд и маскировка помогут в борьбе с врагами со смертоносной эффективностью.

### Дополнительные владения

Когда вы выбираете архетип на 3 уровне, вы получаете владение набором для грима и инструментами отравителя.

### Ликвидация

Начиная с 3 уровня вы становитесь смертоносными для врагов. Вы совершаете с преимуществом броски атаки по всем существам, которые ещё не совершали ход в этом бою. Кроме того, все попадания по существам, захваченным врасплох, являются критическими попаданиями.

### Мастер проникновения

Начиная с 9 уровня, вы можете создавать себе ложную биографию. Вы должны потратить семь дней и 25 зм, чтобы сделать её достоверной и установить нужные связи. Вы не можете взять биографию, принадлежащую другому лицу. Например, вы можете приобрести соответствующую одежду, рекомендательные письма и официального вида сертификаты, чтобы обозначить себя в качестве члена торгового дома из далёкого города, или внушить, что вы из группы богатых торговцев.

После принятия новой личности в качестве маскировки другие существа верят, что вы являетесь этой личностью, пока не подадите очевидный повод решить обратное.

### Самозванец

На 13 уровне вы получаете способность безошибочно подражать чужой речи, почерку и привычкам. Вы должны провести не менее трёх часов изучения этих трёх компонентов поведения существа, слушая его речь, рассматривая почерк и наблюдая за привычками.

Ваши уловки не видны для случайного наблюдателя. Если осторожное существо подозревает что-то неладное, вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы (Обман), чтобы избежать обнаружения.

### Смертельный удар

Начиная с 17 уровня вы становитесь мастером мгновенной смерти. Если вы атакуете и попадаете по существу, захваченному врасплох, оно должно совершить спасбросок Телосложения (Сл 8 + ваш модификатор Ловкости + ваш бонус мастерства). Проваленный спасбросок означает удвоение урона от вашей атаки по этому существу.

## Мистический ловкач

Некоторые плуты усиливают свои прекрасно отточенные навыки скрытности и ловкости магией, обучаясь премудростям чар и иллюзий. Этими плутами становятся не только карманники и грабители, но и шутники, интриганы и достаточное количество искателей приключений.

### Использование заклинаний

По достижении 3 уровня вы получаете способность накладывать заклинания. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний волшебника в главе 11.

***Заговоры.*** Вы знаете три заговора: *волшебная рука* и два других заговора по своему выбору из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте ещё один заговор волшебника на 10 уровне.

***Ячейки заклинаний.*** В приведённой ниже таблице показано, сколько у вас есть ячеек для сотворения заклинаний 1 уровня и выше. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потрать ячейку заклинаний с уровнем не ниже уровня заклинания. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки заклинаний, когда заканчиваете продолжительный отдых.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *очарование личности* и у вас есть ячейки заклинания 1 и 2 уровня, вы можете сотворить это заклинание, используя любую из этих ячеек.

***Известные заклинания первого и более высоких уровней.*** Вы знаете три заклинания волшебника 1 уровня по своему выбору, два из которых должны быть выбраны из школ Иллюзий или Очарования.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания волшебника 1 уровня и выше. Все эти заклинания должны принадлежать школе Иллюзии или Очарования, и должны быть того уровня, для которого у вас есть ячейки заклинаний. Например, когда вы получите 7 уровень в этом классе, вы можете узнать одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Заклинания, которые вы узнаёте на 8, 14 и 20 уровнях могут принадлежать любой школе магии.

Каждый раз, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете заменить одно известное заклинание волшебника другим заклинанием по своему выбору из списка заклинаний волшебника. Уровень нового заклинания не должен превышать уровень самой большой ячейки заклинаний, и оно должно принадлежать школе Иллюзий или Очарования, если только вы не заменяете заклинание, полученное на 8, 14 или 20 уровне.

***Базовая характеристика заклинаний.*** При создании заклинаний волшебника вы используете Интеллект, так как вы узнаёте их с помощью специальных исследований и запоминания. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

### Улучшенная *волшебная рука*

Начиная с 3 уровня, когда вы накладываете заклинание *волшебная рука*, вы можете создать руку невидимой, и совершать ею следующие дополнительные действия:

- Вы можете положить один предмет, удерживаемый рукой, в контейнер, носимый или несомый другим существом.
- Вы можете достать предмет из контейнера, носимого или несомого другим существом.
- Вы можете использовать воровские инструменты для вскрытия замков и обезвреживания ловушек в дистанции этого заклинания.

**Использование заклинаний мистического ловкача**

| Уровень плута | Известные заговоры | Известные заклинания | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — |
| 4 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 5 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 6 | 3 | 4 | 3 | — | — | — |
| 7 | 3 | 5 | 4 | 2 | — | — |
| 8 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 9 | 3 | 6 | 4 | 2 | — | — |
| 10 | 4 | 7 | 4 | 3 | — | — |
| 11 | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 12 | 4 | 8 | 4 | 3 | — | — |
| 13 | 4 | 9 | 4 | 3 | 2 | — |
| 14 | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 15 | 4 | 10 | 4 | 3 | 2 | — |
| 16 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 17 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 18 | 4 | 11 | 4 | 3 | 3 | — |
| 19 | 4 | 12 | 4 | 3 | 3 | 1 |
| 20 | 4 | 13 | 4 | 3 | 3 | 1 |

Вы можете выполнить одно из этих действий, не будучи замеченным, если успешно совершите проверку Ловкости (Ловкость рук) против проверки Мудрости (Внимательность) существа.

Кроме того, вы можете использовать бонусное действие, предоставленное умением Хитрое действие, для управления рукой.

### Магическая засада

Начиная с 9 уровня, если вы накладываете заклинание на существо, от которого скрыты, существо в этом ходу совершает с помехой спасброски от этого заклинания.

### Многогранный ловкач

На 13 уровне вы получаете возможность отвлекать цель своей *волшебной рукой.* В свой ход вы бонусным действием можете обозначить существо в пределах 5 футов от руки, сотворённой этим заклинанием. Если вы так делаете, то до конца этого хода совершаете броски атаки по этому существу с преимуществом.

### Вор заклинаний

На 17 уровне вы получаете способность магически воровать у другого колдующего знания о том, как творить заклинание.

Сразу после сотворения заклинания существом, целью которого являетесь вы, или же если вы попали в область действия этого заклинания, вы можете реакцией заставить существо совершить спасбросок его базовой характеристики. Сл равна вашей Сл спасброска заклинания. Если спасбросок провален, вы отрицаете эффект заклинания на себе, и крадёте знание этого заклинания, если оно как минимум 1 уровня, и вы можете накладывать заклинания этого уровня (оно не обязано быть заклинанием волшебника). Вы знаете это заклинание в течение следующих 8 часов и можете его накладывать, используя свои ячейки заклинаний. Существо, у которого вы украли заклинание, не может его творить на протяжении 8 часов.

Использовав это умение, вы не можете использовать его повторно до окончания продолжительного отдыха.

# Чародей

Золотые глаза вспыхивают, человек протягивает вперёд руку и высвобождает всепоглощающее пламя, что горит в его жилах. Пока адское пламя бушует вокруг его врагов, кожистые крылья раскрываются у него за спиной, и он взмывает в воздух.

Длинные волосы развеваются от магического ветра, полуэльф широко разводит руки в стороны и запрокидывает голову. Моментально подняв его над землёй, волны магической энергии проходят сквозь него и выплёскиваются в окружающее пространство громадной вспышкой молний.

Крадущийся за сталагмитом полурослик указывает пальцем на троглодита. Огненная струя устремляется из его пальца к существу. С усмешкой он прячется обратно за скалу, не подозревая, что дикая магия изменила цвет его кожи на ярко-синий.

Чародеи являются носителями магии, дарованной им при рождении их экзотической родословной, неким потусторонним влиянием или воздействием неизвестных вселенских сил. Никто не может обучиться чародейству, как, например, выучить язык, так же как никто не может обучить, как прожить легендарную жизнь. Никто не может избрать путь чародейства, сила сама выбирает носителя.

## Грубая магия

Магия является частью каждого чародея, наполняя тело, разум и дух скрытой силой, которая ждёт, когда её используют. Некоторые чародеи владеют магией, которая проистекает из древней родословной, связанной с магией драконов. Другие же несут в себе сырую, неконтролируемую силу, хаотичный шторм, который может выплеснуться самым неожиданным образом.

Проявление сил чародея крайне непредсказуемо. Некоторые драконьи родословные получают ровно одного чародея в каждом поколении, в других же родословных каждый индивид может являться чародеем. В большинстве случаев способность к чародейству возникает случайно. Некоторые чародеи не могут назвать источник своей силы, в то время как другие связывают его со странными событиями в своей жизни. Прикосновение демона, благословление дриады при рождении, или вода из мистического источника — всё это может разжечь искру чародейского дара. Это может быть дар божества магии, воздействие стихийных сил из Внутренних Планов, прикосновение к безумному хаосу Лимбо или понимание внутреннего устройства реальности.

Чародеи не используют книги заклинаний, на которые полагаются волшебники, и, в отличие от колдунов, не полагаются на высокого покровителя, даровавшего им заклятья. Научившись использовать и направлять свою собственную врождённую магию, они могут открыть для себя новые ошеломляющие способы высвобождения этой силы.

## Необъяснимые силы

Чародеи довольно редко встречаются в мире, и совсем уж необычно встретить чародея, каким-либо образом не вовлечённого в приключения. Люди с магическими силами, текущими по их жилам, вскоре обнаруживают, что данные силы не могут постоянно дремать. Чародейская магия требует использования, и имеет тенденцию вырываться

**Чародей**

| Уровень | Бонус мастерства | Единицы чародейства | Умения | Известные заговоры | Известные заклинания | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | — | Использование заклинаний, Происхождение чародея | 4 | 2 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | 2 | Источник магии | 4 | 3 | 3 | | | | | | | | |
| 3 | +2 | 3 | Метамагия | 4 | 4 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | 4 | Увеличение характеристик | 5 | 5 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | 5 | — | 5 | 6 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | 6 | Умение происхождения чародея | 5 | 7 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | 7 | | 5 | 8 | 4 | 3 | 3 | 1 | | | | | |
| 8 | +3 | 8 | Улучшение характеристик | 5 | 9 | 4 | 3 | 3 | 2 | | | | | |
| 9 | +4 | 9 | — | 5 | 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | 10 | Метамагия | 6 | 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | 11 | — | 6 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | 12 | Увеличение характеристик | 6 | 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | 13 | — | 6 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | 14 | Умение происхождения чародея | 6 | 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | 15 | — | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | 16 | Увеличение характеристик | 6 | 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | 17 | Метамагия | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | 18 | Умение происхождения чародея | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | 19 | Увеличение характеристик | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | 20 | Чародейское восстановление | 6 | 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

самым непредсказуемым образом, если её игнорировать. Зачастую, у чародеев туманные мотивы, толкающие их на приключения. Некоторые ищут более глубокого понимания магических сил, влияющих на них, или разгадок их таинственного происхождения. Другие же надеются найти способ избавления от своего дара, или раскрытия его полного потенциала. Вне зависимости от их целей, чародеи столь же полезны в отряде искателей приключений, как и волшебники. Хотя чародеи и не владеют множеством заклинаний, это с лихвой компенсируется большой гибкостью в использовании тех заклятий, что им известны.

## Создание чародея

Самым важным аспектом при создании вашего чародея, является источник его силы. Вы в самом начале выбираете происхождение, которое может быть связано с драконьей родословной или влиянием дикой магии, но конкретный источник вашей силы определяется только вами. Возможно, это семейное проклятье, доставшееся вам от далёких предков? Или какое-нибудь экстраординарное событие оставило своё благословление, даровав врождённые способности к магии, или, может, располосовав вас шрамами?

Как вы ощущаете магические силы, струящиеся сквозь вас? Вы приняли их, попытались освоить или упиваетесь их непредсказуемой природой? Благословление это или проклятье? Искали ли вы их, или они сами нашли вас? Есть ли возможность отказаться от них, и поступили бы вы так, если бы могли? Что вы намерены делать с ними? Возможно, вы чувствуете, что были одарены этой силой для свершения какого то высшего предназначения. Или же, вы могли решить, что такая власть даёт вам право делать всё, что вздумается, и отбирать всё необходимое у тех, кто такой силы не имеет. Возможно, ваши силы связаны с могущественной фигурой, известной в этом мире — фейским существом, благословившим вас при рождении, драконом, который смешал вашу кровь с каплей своей, личем, который создал вас в качестве эксперимента, или божеством, которое избрало вас носителем этой силы.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать чародея, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Харизмы должно быть наивысшее значение. Следующей по величине характеристикой должно быть Телосложение. Во-вторых, выберите предысторию «отшельник». В-третьих, получите заговоры *луч холода*, *свет*, *фокусы* и *электрошок* вместе с заклинаниями 1 уровня *волшебная стрела* и *щит*.

# Классовые умения

Чародеи обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к6 за каждый уровень чародея
**Хиты на 1 уровне:** 6 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень чародея после первого

### Владение

**Доспехи:** нет
**Оружие:** Боевые посохи, дротики, кинжалы, лёгкие арбалеты, пращи
**Инструменты:** нет

**Спасброски:** Телосложение, Харизма
**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Запугивание, Магия, Обман, Проницательность, Религия, Убеждение

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а)* лёгкий арбалет и 20 болтов или *б)* любое простое оружие
- *а)* мешочек с компонентами или *б)* магическая фокусировка
- *а)* набор исследователя подземелий или *б)* набор путешественника
- Два кинжала

## Использование заклинаний

Определённое событие в вашем прошлом или в жизни ваших родителей или предков оставило на вас неизгладимый отпечаток, связав вас с магией. Ваши заклинания питает некий источник магии, какого бы происхождения он не был. Смотрите общие правила о заклинаниях в главе 10 и список заклинаний чародея в главе 11.

### Заговоры

На 1 уровне вам известны четыре заговора, которые вы выбираете из списка заклинаний чародея. Вы обучаетесь дополнительным заговорам чародея на свой выбор по мере роста в уровнях, как это показано в колонке «известные заговоры».

### Ячейки заклинаний

Таблица «Чародей» показывает, сколько ячеек заклинаний у вас есть для заклинаний 1 и других уровней. Для использования заклинания вы должны потратить ячейку соответствующего, либо превышающего уровня. Вы восстанавливаете все потраченные ячейки по окончании продолжительного отдыха.

Например, если вы знаете заклинание 1 уровня *огненные ладони*, и у вас есть ячейки 1 и 2 уровней, вы можете использовать его с помощью любой из этих ячеек.

### Известные заклинания первого и более высоких уровней

Вы знаете два заклинания 1 уровня на свой выбор из списка заклинаний чародея.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания. Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Например, когда вы достигнете 3 уровня в этом классе, вы можете выучить одно новое заклинание 1 или 2 уровня.

Кроме того, когда вы получаете новый уровень в этом классе, вы можете одно из известных вам заклинаний чародея заменить на другое из списка чародея, уровень которого тоже должен соответствовать имеющимся ячейкам заклинаний.

### Базовая характеристика заклинаний

Вы используете Харизму для сотворения заклинаний чародея. Мощь заклинаний зависит от вашей способности проецировать свою волю в реальность. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете Харизму при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Харизмы

### Фокусировка заклинания

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве фокусировки для заклинаний чародея.

## Происхождение чародея

Выберите источник, из которого ваш персонаж черпает свою силу. Это может быть Наследие драконьей крови или Дикая магия. Оба источника раскрыты в конце описания класса.

Ваш выбор предоставляет вам умения на 1, 6, 14 и 18 уровнях.

## Источник магии

На 2 уровне вы получаете доступ к внутреннему источнику магии. Этот источник выражен в единицах чародейства, позволяющих вам создавать разнообразные магические эффекты.

### Единицы чародейства

Вы получаете 2 единицы чародейства, и их становится больше на более высоких уровнях. У вас не может быть этих единиц больше, чем указанно в таблице для вашего уровня. Вы восстанавливаете все использованные единицы чародейства по окончании продолжительного отдыха.

### Свободное заклинательство

Вы можете использовать единицы чародейства, чтобы получить дополнительные ячейки заклинаний, и наоборот, пожертвовать ячейками, чтоб получить единицы. Другие способы использования единиц чародейства вы освоите на более высоких уровнях.

***Создание ячеек заклинаний.*** В свой ход вы можете бонусным действием превратить оставшиеся единицы чародейства в дополнительные ячейки заклинаний. Приведённая таблица отображает стоимость создания ячеек разных уровней. Вы не можете создавать ячейки с уровнем выше 5. Созданные ячейки заклинаний исчезают в конце длительного отдыха.

#### Создание ячеек заклинаний

| Уровень ячейки заклинаний | Единицы чародейства |
|---|---|
| 1 | 2 |
| 2 | 3 |
| 3 | 5 |
| 4 | 6 |
| 5 | 7 |

**Преобразование ячейки заклинания в единицы чародейства.** Вы можете в свой ход бонусным действием преобразовать одну ячейку заклинаний в единицы чародейства, количество которых равно уровню ячейки.

## Метамагия

На 3 уровне вы получаете способность подстраивать заклинания под свои нужды. Вы выбираете два варианта метамагии из перечисленных ниже. На 10 и 17 уровне вы получаете ещё по одному варианту.

При сотворении заклинания может быть использован только один метамагический вариант, если в его описании не указано обратное.

### Аккуратное заклинание

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает других существ совершить спасбросок, вы можете защитить некоторых из них от магиче-

ского воздействия. Для этого вы тратите 1 единицу чародейства и выбираете существ в количестве, равном вашему модификатору Харизмы (минимум одно существо). Указанные существа автоматически преуспевают в спасброске от данного заклинания.

### Далёкое заклинание

При накладывании заклинания, дистанция которого 5 футов и более, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы удвоить это расстояние.

При накладывании заклинания с дистанцией «прикосновение», вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы увеличить это расстояние до 30 футов.

### Непреодолимое заклинание

Когда вы накладываете заклинание, которое вынуждает существо совершить спасбросок для защиты от его эффектов, вы можете потратить 3 единицы чародейства, чтобы одна из целей заклинания совершила первый спасбросок от этого заклинания с помехой.

### Неуловимое заклинание

Во время использования заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтоб сотворить его без вербальных и соматических компонентов.

### Продлённое заклинание

При накладывании заклинания с длительностью 1 минута или более, вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы удвоить это время, вплоть до максимального в 24 часа.

### Удвоенное заклинание

Если вы используете заклинание, нацеливаемое на текущем накладываемом уровне только на одно существо и не имеющее дальность «на себя», вы можете потратить количество единиц чародейства, равное уровню заклинания (1 для заговоров), чтобы нацелиться им на второе существо-цель в пределах дистанции этого заклинания.

### Усиленное заклинание

При совершении броска урона от заклинания вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы перебросить несколько костей урона (количество равно вашему модификатору Харизмы, минимум одна). Вы должны использовать новое выпавшее значение.

Вы можете воспользоваться вариантом «усиленное заклинание» даже если вы уже использовали другой вариант метамагии для этого заклинания.

### Ускоренное заклинание

Если вы используете заклинание со временем накладывания «1 действие», вы можете потратить 2 единицы чародейства, чтобы сотворить это заклинание бонусным действием.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Чародейское восстановление

На 20 уровне вы восстанавливаете 4 единицы чародейства по окончании короткого отдыха.

# Происхождения чародея

Разные чародеи называют разные источники своей врождённой магии. Несмотря на разнообразие таких источников, большинство из них можно свести к двум категориям: наследие драконьей крови и дикая магия.

## Наследие драконьей крови

Ваша врождённая магия произошла из магии драконов, примешавшейся к вашей крови, или унаследованной вами. Чаще всего, чародеи с таким источником силы могут проследить свою родословную до могучих чародеев древности, заключавших сделки с драконами или даже объявлявших себя потомками драконов. Некоторые из таких наследственных ветвей хорошо известны, но большинство из них скрыты. Или чародей может являться родоначальником такой ветви, получив силу в результате договора или других сверхъестественных обстоятельств.

### Драконий предок

На 1 уровне вы выбираете вид вашего дракона-предка. Связанный с ним вид урона используется в ваших умениях.

**Драконий предок**

| Дракон | Вид урона |
|---|---|
| Белый | Холод |
| Бронзовый | Электричество |
| Зелёный | Яд |
| Золотой | Огонь |
| Красный | Огонь |
| Латунный | Огонь |
| Медный | Кислота |
| Серебряный | Холод |
| Синий | Электричество |
| Чёрный | Кислота |

Вы можете говорить, читать и писать на Драконьем языке. Кроме того, когда вы взаимодействуете с драконами и совершаете проверку Харизмы, ваш бонус мастерства удваивается для этой проверки.

### Драконья устойчивость

Магия, струящаяся через ваше тело, проявляет физические черты ваших предков драконов. Максимум ваших хитов увеличивается на 1 на 1 уровне и на 1 на каждом уровне, полученном в данном классе.

Кроме того, некоторые участки вашей кожи покрыты тонкой драконьей чешуёй. Если вы не носите доспехов, ваш Класс Доспеха равен 13 + модификатор Ловкости.

### Родство со стихией

Начиная с 6 уровня, когда вы накладываете заклинание, причиняющее урон вида, связанного с вашим драконьим предком, вы добавляете модификатор Харизмы к одному броску урона этого заклинания. В это же самое время вы можете потратить 1 единицу чародейства, чтобы получить сопротивление к этому виду урона на 1 час.

### Крылья дракона

На 14 уровне вы получаете способность расправить драконьи крылья у себя за спиной, получая при этом скорость полёта, равную вашей текущей скорости. Вы можете создать их бонусным действием в свой ход. Крылья существуют, пока вы не развеете их бонусным действием в свой ход.

Вы не можете призвать свои крылья, нося броню, если, конечно, броня не изготовлена специально для этого. Одежда, также не приспособленная под крылья, может быть уничтожена, когда вы призываете их.

### Образ дракона

Начиная с 18 уровня вы можете вызвать ужасный образ своего предка дракона, повергая им в ужас врагов. Вы можете действием потратить 5 единиц чародейства, чтобы окружить себя аурой страха или трепета (на ваш выбор), радиусом 60 футов. В течение 1 минуты, или пока вы не утратите концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании), все враждебные существа, начинающие ход в этой ауре, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе они станут очарованными (если вы выбрали трепет) или испуганными (если вы выбрали страх) до окончания действия ауры. Существо, преуспевшее в спасброске, получает иммунитет к вашей ауре на 24 часа.

## Дикая магия

Ваша магия исходит от диких сил хаоса, лежащих в основе мироздания. Вы, возможно, подверглись воздействию грубой магии в той или иной форме. Возможно, она просочилась через портал, ведущий в Лимбо, Стихийные Планы или таинственный Дальний Предел. Может быть, вы были благословлены могущественной феей или отмечены демоном. Или ваша магия может быть случайностью вашего рождения, без очевидной причины. Вне зависимости от её происхождения, хаотическая магия бурлит внутри вас, готовая вырваться наружу.

### Волна дикой магии

Когда вы выбираете Дикую магию в качестве источника, ваше колдовство может вызвать волны дикой магии. Сразу после накладывания вами заклинания как минимум 1 уровня Мастер может попросить вас бросить к20. Если выпадает 1, бросьте кость по таблице «Волна дикой магии» для создания случайного магического эффекта. Волна может возникать только один раз за ход. Если эффект волны является заклинанием, он слишком непредсказуем, чтобы его можно было модифицировать метамагией. Если заклинание-эффект в обычных обстоятельствах требует концентрацию, то в данном случае оно не требует концентрацию и длится свою максимальную длительность.

### Поток хаоса

Начиная с 1 уровня вы можете манипулировать силами случая и хаоса, чтобы получить преимущество для одного броска атаки, проверки характеристики или спасброска. Сделав это, вы должны совершить продолжительный отдых, прежде чем вы сможете использовать это умение ещё раз.

В любой момент до того как вы восстановите это умение, сразу после использования вами заклинания чародея как минимум 1 уровня, Мастер может попросить вас бросить кость на эффект от Волны дикой магии. После этого вы восстанавливаете использование этого умения.

### Подчинение удачи

Начиная с 6 уровня вы получаете возможность менять судьбу с помощью дикой магии. Когда другое существо, видимое вам, совершает бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете реакцией потратить 2 единицы чародейства и бросить 1к4. Результат броска станет бонусом или штрафом (на ваш выбор) к броску существа. Вы можете сделать это после броска существа, но до того, как начнут действовать эффекты от броска.

### Контролируемый хаос

На 14 уровне вы получаете толику контроля над Волнами дикой магии. Каждый раз, когда вы совершаете бросок по таблице дикой магии, вы можете совершить два броска и использовать любой из двух.

### Разрушительные заклинания

С 18 уровня разрушительная энергия ваших заклинаний увеличивается. Когда вы совершаете бросок урона от заклинания, и на одной из костей выпадает максимально возможное значение, выберите одну из этих костей и бросьте её ещё раз. Добавьте выпавшее значение к урону. Вы можете использовать это умение только один раз в ход.

### Волна дикой магии

| к100 | Эффект |
|---|---|
| 01–02 | Совершайте бросок по этой таблице в начале каждого своего хода в течение следующей минуты, игнорируя результат «01–02». |
| 03–04 | В течение минуты вы можете видеть невидимых существ, если у вас есть линия обзора до них. |
| 05–06 | В свободном пространстве в пределах 5 футов от вас появляется модрон, выбранный и контролируемый Мастером. Модрон исчезает через 1 минуту. |
| 07–08 | Вы накладываете *огненный шар* как заклинание 3 уровня, с центром на себе. |
| 09–10 | Вы накладываете *волшебную стрелу* как заклинание 5 уровня. |
| 11–12 | Бросьте к10. Ваш рост изменяется на количество дюймов, равное результату броска. Если бросок нечётный, вы уменьшаетесь. Если бросок чётный, вы растёте. |
| 13–14 | Вы накладываете заклинание *смятение* с центром на себе. |
| 15–16 | В течение следующей минуты вы восстанавливаете по 5 хитов в начале каждого своего хода. |
| 17–18 | У вас вырастает длинная борода из перьев, которая остаётся, пока вы не чихнёте, и в этот момент перья разлетаются во все стороны. |
| 19–20 | Вы накладываете заклинание *скольжение* с центром на себе. |
| 21–22 | Существа получают помеху к спасброскам от следующего заклинания, которое вы сотворите в течение следующей минуты, требующего совершить спасбросок. |
| 23–24 | Ваша кожа окрашивается в ярко-синий цвет. Заклинание *снятие проклятья* отменяет этот эффект. |
| 25–26 | На вашем лбу на минуту появляется глаз. В течение этого времени, вы совершаете с преимуществом проверки Мудрость (Внимательность), полагающиеся на зрение. |
| 27–28 | В течение следующей минуты все ваши заклинания со временем накладывания «1 действие» могут быть сотворены бонусным действием. |
| 29–30 | Вы телепортируетесь на расстояние до 60 футов в свободное пространство по вашему выбору, которое видите. |
| 31–32 | Вы перемещаетесь на Астральный План до конца своего следующего хода, после чего вы вернётесь в пространство, ранее занимаемое, или ближайшее свободное пространство, если это пространство занято. |
| 33–34 | Урон от следующего заклинания, причиняющего урон и сотворённого в течение следующей минуты, будет максимальным. |
| 35–36 | Бросьте к10. Ваш возраст изменяется на число лет, равное броску. Если бросок нечётный, вы молодеете (минимум на 1 год). Если бросок чётный, вы стареете. |
| 37–38 | В пределах 60 футов от вас в свободном пространстве появляются 1к6 флампов, контролируемых Мастером, и напуганных вами. Они исчезают через 1 минуту. |
| 39–40 | Вы восстанавливаете 2к10 хитов. |
| 41–42 | Вы превращаетесь в горшок с цветами до начала своего следующего хода. Будучи растением, вы недееспособны и уязвимы для всех видов урона. Если ваши хиты опускаются до 0, ваш горшок раскалывается, и вы возвращаетесь в свою форму. |
| 43–44 | В течение следующей минуты вы можете в каждый свой ход бонусным действием телепортироваться на расстояние до 20 футов. |
| 45–46 | Вы накладываете заклинание *левитация* на себя. |
| 47–48 | В пределах 5 футов от вас появляется единорог, контролируемый Мастером. Он исчезает через 1 минуту. |
| 49–50 | Вы не можете говорить в течение следующей минуты. Всякий раз, когда вы пытаетесь говорить, из вашего рта вылетают розовые пузырьки. |
| 51–52 | В течение следующей минуты рядом с вами парит призрачный щит, предоставляющий бонус +2 к КД и иммунитет к *волшебной стреле*. |
| 53–54 | Вы получаете иммунитет к воздействию алкоголя на ваш организм в течение следующих 5к6 дней. |
| 55–56 | У вас выпадают все волосы, но отрастают обратно за 24 часа. |
| 57–58 | В течение следующей минуты все легковоспламеняющиеся предметы, не несомые и не носимые другим существом, которых вы касаетесь, загораются. |
| 59–60 | Вы восстанавливаете самую низкоуровневую ячейку заклинания, потраченную вами. |
| 61–62 | В течение следующей минуты вы должны кричать, когда говорите. |
| 63 64 | Вы накладываете *туманное облако* с центром на себе. |
| 65–66 | До трёх существ на ваш выбор в пределах 30 футов от вас получают урон электричеством 4к10. |
| 67–68 | Вы испуганы ближайшим к вам существом до конца своего следующего хода. |
| 69–70 | Все существа в пределах 30 футов от вас становятся невидимыми на 1 минуту. Невидимость прекращается, если существо атакует или накладывает заклинание. |
| 71–72 | Вы получаете на 1 минуту сопротивление ко всем видам урона. |
| 73–74 | Случайное существо в пределах 60 футов от вас становится отравленным на 1к4 часа. |
| 75–76 | Вы в течение минуты излучаете яркий свет в радиусе 30 футов. Все существа, оканчивающие ход в пределах 5 футов от вас, становятся ослепшими до конца своего следующего хода. |
| 77–78 | Вы накладываете на себя заклинание *превращение*. Если вы проваливаете спасбросок, то на время действия заклинания превращаетесь в овцу. |
| 79–80 | В течение минуты в пределах 10 футов от вас в воздухе порхают иллюзорные бабочки и лепестки цветов. |
| 81–82 | Вы можете немедленно совершить одно дополнительное действие. |
| 83–84 | Все существа в пределах 30 футов от вас получают урон некротической энергией 1к10. Вы восстанавливаете хиты, равные сумме причинённого урона. |
| 85–86 | Вы накладываете *отражения*. |
| 87–88 | Вы накладываете *полёт* на случайное существо в пределах 60 футов от вас. |
| 89–90 | Вы становитесь невидимым на 1 минуту. При этом другие существа не могут услышать вас. Невидимость оканчивается, если вы атакуете или накладываете заклинание. |
| 91–92 | Если вы погибнете в течение следующей минуты, то мгновенно вернётесь к жизни, как если бы вас воскресили заклинанием *реинкарнация*. |
| 93–94 | Ваш размер на 1 минуту увеличивается на одну категорию. |
| 95–96 | Вы и все существа в пределах 30 футов от вас получаете на 1 минуту уязвимость к колющему урону. |
| 97–98 | В течение следующей минуты вы окружены тихой неземной музыкой. |
| 99–00 | Вы восстанавливаете все потраченные единицы чародейства. |

# Колдун

Молодой эльф в золотых одеждах, с псевдодраконом, свернувшимся у него на плече, тепло улыбается дворцовому стражу, вплетая магическое очарование в свои сладкие речи, чтобы подчинить его своей воле.

Когда в руках морщинистой старухи оживает пламя, она шепчет тайное имя своего демонического покровителя, вливая в заклинание зловещую магию.

Переведя взгляд с потрёпанного тома на необычное сочетание звёзд над головой, тифлинг с дикими глазами начинает мистический ритуал, который откроет проход в далёкий мир.

Колдуны — искатели знаний, что скрываются в ткани мультивселенной. Через договор, заключённый с таинственными существами сверхъестественной силы, колдуны открывают для себя магические эффекты, как едва уловимые, так и впечатляющие воображение. Колдуны подпитывают свои силы древними знаниями таких существ как феи, демоны, дьяволы, карги и чужеродные сущности Дальнего Предела.

## Клятва и долг

Колдун заключает договор с потусторонней сущностью. Иногда отношения между колдуном и его покровителем похожи на отношения жреца и его божества, но сущности, выступающие в роли покровителей, вовсе не боги. Колдун может возглавить культ, посвящённый принцу демонов, архидьяволу или совершенно чужеродной сущности — созданиям, у которых обычно нет жрецов. Куда чаще их взаимоотношения похожи на отношения мастера и ученика. Знания колдуна и его сила растут по мере оказания услуг покровителю.

Магия, которой наделён колдун, может вносить незначительные изменения в его сущность (например, способность видеть в темноте или читать на любом языке), а также дарует возможность пользоваться мощными заклинаниями. В отличие от начитанных волшебников, колдуны могут дополнять магию некоторыми элементами рукопашного боя. Они хорошо себя чувствуют в лёгком доспехе, и знают, как пользоваться простым оружием.

## Поиски тайн

Колдунами управляет ненасытная жажда знаний и власти, это вынуждает их заключать договоры и определяет их будущую жизнь.

Истории о колдунах, связавших себя с исчадиями, широко известны. Но не все покровители колдунов — демонические сущности. Иногда путешественник находит в дебрях леса красивую башню, встречает её хозяина или хозяйку — фею, и оказывается втянутым в договор, не получив должной информации. А иногда, углубившись в толстые тома книг с запрещёнными знаниями, ученик открывает свой ум — блестящий, но сумасшедший, реальности, находящейся за пределами материального мира в пустоте, в которой таятся чужеродные создания.

**Колдун**

| Уровень | Бонус мастерства | Умения | Известные заговоры | Известные заклинания | Ячейки заклинаний | Уровень ячеек | Известные воззвания |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Потусторонний покровитель, Магия договора | 2 | 2 | 1 | 1 | — |
| 2 | +2 | Таинственные воззвания | 2 | 3 | 2 | 1 | 2 |
| 3 | +2 | Предмет договора | 2 | 4 | 2 | 2 | 2 |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 3 | 5 | 2 | 2 | 2 |
| 5 | +3 | — | 3 | 6 | 2 | 3 | 3 |
| 6 | +3 | Умение покровителя | 3 | 7 | 2 | 3 | 3 |
| 7 | +3 | — | 3 | 8 | 2 | 4 | 4 |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 3 | 9 | 2 | 4 | 4 |
| 9 | +4 | — | 3 | 10 | 2 | 5 | 5 |
| 10 | +4 | Умение покровителя | 4 | 10 | 2 | 5 | 5 |
| 11 | +4 | Таинственный арканум (6 уровень) | 4 | 11 | 3 | 5 | 5 |
| 12 | +4 | Улучшение характеристик | 4 | 11 | 3 | 5 | 6 |
| 13 | +5 | Таинственный арканум (7 уровень) | 4 | 12 | 3 | 5 | 6 |
| 14 | +5 | Умение покровителя | 4 | 12 | 3 | 5 | 6 |
| 15 | +5 | Таинственный арканум (8 уровень) | 4 | 13 | 3 | 5 | 7 |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 4 | 13 | 3 | 5 | 7 |
| 17 | +6 | Таинственный арканум (9 уровень) | 4 | 14 | 4 | 5 | 7 |
| 18 | +6 | — | 4 | 14 | 4 | 5 | 8 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 4 | 15 | 4 | 5 | 8 |
| 20 | +6 | Таинственный мастер | 4 | 15 | 4 | 5 | 8 |

Как только договор заключён, жажда колдуна к знаниям и власти не может быть утолена обычной учёбой и исследованиями. Никто не заключает договор с могущественным покровителем без намерения использовать полученную силу.

Подавляющее большинство колдунов проводит свои дни в погоне за своими собственными целями. Как правило, это разного рода приключения. Кроме того, требования покровителей ведут колдунов навстречу приключениям.

## Создание колдуна

Когда вы создаёте персонажа колдуна, потратьте немного времени и подумайте о том, каков будет ваш покровитель, и какие обязательства на вас накладывает договор с ним. Что привело вас к заключению договора, и как вы встретились с покровителем? Соблазнил ли вас дьявол, когда вы его вызывали, или же вы искали ритуал, который бы позволил вызвать древнего бога? Искали ли вы покровителя или покровитель сам нашёл и выбрал вас? Раздражают ли вас обязательства, возложенные договором, или же вы радостно служите в ожидании награды?

Посоветуйтесь со своим Мастером, чтобы определить, какую роль будет играть ваш договор во время приключений. Требования вашего покровителя могут втянуть вас в различные приключения, или же это будут небольшие услуги, которые персонаж выполняет между приключениями.

Какие отношения у вас с покровителем? Они дружественные, враждебные, сложные или же романтичные? Насколько важным вы являетесь для своего покровителя? Какую роль вы играете в его планах? Знаете ли вы других слуг своего покровителя?

Как покровитель общается с вами? Если у вас есть фамильяр, он может неожиданно заговорить голосом покровителя. Некоторые колдуны находят послания от своих покровителей вырезанными на деревьях, среди листьев чайной заварки или в движении облаков — такие послания может увидеть только сам колдун. Другие колдуны разговаривают со своими покровителями во снах или видениях, или имеют дело только с посредниками.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать колдуна, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашей Харизмы должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения. Во-вторых, выберите предысторию «шарлатан». В-третьих, выберите заговоры *леденящее прикосновение* и *мистический заряд*, а также заклинания 1 уровня *ведьмин снаряд* и *очарование личности*.

# Классовые умения

Колдуны обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к8 за каждый уровень колдуна
**Хиты на 1 уровне:** 8 + модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к8 (или 5) + модификатор Телосложения за каждый уровень колдуна после первого

### Владение

**Доспехи:** Лёгкие доспехи
**Оружие:** Простое оружие
**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Мудрость, Харизма
**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Анализ, Запугивание, История, Магия, Обман, Природа, Религия

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а)* лёгкий арбалет и 20 болтов или *б)* любое простое оружие
- *а)* мешочек с компонентами или *б)* магическая фокусировка
- *а)* набор учёного или *б)* набор исследователя подземелий
- Кожаный доспех, любое простое оружие и два кинжала

## Потусторонний покровитель

На 1 уровне вы заключаете сделку с потусторонним существом на ваш выбор: Архифея, Исчадие или Великий Древний. Подробности смотрите в конце описания класса. Ваш выбор определит умения, предоставляемые на 1, 6, 10 и 14 уровнях.

## Магия договора

Исследования тайн и магия, дарованная покровителем, дают вам возможность использовать заклинания. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных колдуну.

### Заговоры

Вы знаете два заговора на свой выбор из списка заклинаний колдуна. Вы узнаёте дополнительные заговоры колдуна на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

### Ячейки заклинаний

Таблица «Колдун» показывает, какое количество ячеек для сотворения заклинаний у вас есть, а также уровень этих ячеек — все ваши ячейки заклинаний одного уровня. Для сотворения одного из заклинаний колдуна 1 уровня и выше вы должны потратить ячейку заклинаний. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите короткий или продолжительный отдых.

Например, если ваш персонаж 5 уровня, у вас есть две ячейки заклинаний 3 уровня. Чтобы использовать заклинание 1 уровня *волна грома* вы должны потратить одну из этих ячеек, и заклинание сработает как заклинание 3 уровня.

### Известные заклинания первого и более высоких уровней

На 1 уровне вы знаете два заклинания 1 уровня по своему выбору из списка заклинаний колдуна.

Колонка «известные заклинания» показывает, когда вы сможете выучить новые заклинания 1 уровня и выше. Уровень заклинания, которое вы выбрали, не должен превышать уровень ячеек, указанный в таблице для колдуна вашего уровня. Например, когда вы получите 6 уровень, вы изучите новое заклинание колдуна, которое может быть 1, 2 или 3 уровней.

Кроме того, когда вы получаете уровень в этом классе, вы можете выбрать одно из известных вам заклинаний колдуна и заменить его другим заклинанием из списка заклинаний колдуна, с уровнем, не превышающим уровень ячеек заклинаний.

### Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний колдун использует Харизму. Вы используете Харизму в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Харизмы при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний колдуна, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Харизмы

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Харизмы

### Фокусировка заклинания

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний колдуна.

## Таинственные воззвания

В процессе изучения оккультных знаний вы раскопали таинственные воззвания: фрагменты запрещённых знаний, которые даруют магические способности.

На 2 уровне вы получаете два воззвания на свой выбор. Смотрите список воззваний в конце описания этого класса. Получая новые уровни колдуна, вы получаете дополнительные воззвания на свой выбор, как показано в колонке «известные воззвания».

Кроме того, когда вы получаете новый уровень этого класса, вы можете выбрать одно известное вам воззвание и заменить его другим, которое вы способны выучить на этом уровне.

## Предмет договора

На 3 уровне потусторонний покровитель дарует вам подарок за верную службу. Вы получаете одно из следующих умений на выбор:

### Договор гримуара

Ваш покровитель дарует вам гримуар, который называется «Книга теней». Выберите 3 заговора из списков любых классов. Пока книга с вами, вы можете применять эти заговоры неограниченно. Они не учитываются при подсчёте максимального числа заговоров, которые вы можете знать, и считаются для вас заклинаниями колдуна.

Если вы теряете книгу, вам нужно провести ритуал длительностью в 1 час, чтобы получить новую от своего покровителя. Вы можете провести этот ритуал во время короткого или продолжительного отдыха. Предыдущая книга при этом уничтожается. Книга обращается в прах при вашей смерти.

### Договор клинка

Вы можете действием создать оружие договора в своей пустой руке. Вы сами выбираете форму этого рукопашного оружия каждый раз, когда создаёте (смотрите варианты оружия в главе 5). Вы получаете владение этим оружием, пока используете его. Оружие считается магическим при определении преодоления сопротивления и иммунитета от немагических атак и урона.

Оружие договора исчезает, если оно в течении 1 минуты находится дальше 5 футов от вас. Оно также исчезает, если вы используете это умение ещё раз, отзываете оружие (действие не требуется), или умираете. Вы можете трансформировать одно магическое оружие в своё оружие договора, проведя специальный ритуал, держа это оружие. Ритуал совершается 1 час, его можно провести во время короткого отдыха. Впоследствии вы можете отозвать оружие, помещая его между измерениями. Оно будет появляться в руке, когда вы будете в дальнейшем создавать оружие договора. Вы не можете сделать это с артефактом или ра-

зумным оружием. Оружие перестаёт быть оружием договора, когда вы умираете, выполняете часовой ритуал с другим оружием или когда вы исполните ритуал длиной в час для того, чтобы разорвать связь. Оружие материализуется у ваших ног, если в момент разрыва связи оно находилось между измерениями.

### Договор цепи

Вы узнаёте заклинание *поиск фамильяра* и можете использовать его как ритуал. Это заклинание не учитывается при подсчёте числа заклинаний, которые вы можете знать.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете выбрать одну из обычных форм для вашего фамильяра, либо одну из особых форм: бес, квазит, псевдодракон или спрайт.

Кроме того, когда вы совершаете действие Атака, вы можете вместо одной своей атаки позволить атаковать один раз фамильяру. При этом он совершает свою атаку реакцией.

## Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

## Таинственный арканум

На 11 уровне ваш покровитель дарует вам магический секрет, называемый арканумом. Выберите одно заклинание 6 уровня из списка заклинаний колдуна в качестве арканума.

Вы можете сотворить это заклинание, не используя ячейку заклинаний. Вы должны окончить продолжительный отдых, чтобы сделать это ещё раз.

На следующих уровнях вы получаете новые заклинания, которые можно применить таким образом — одно 7 уровня на 13 уровне, одно 8 уровня на 15 уровне и одно 9 уровня на 17 уровне. После окончания продолжительного отдыха вы восстанавливаете все потраченные использования арканумов.

## Таинственный мастер

На 20 уровне вы можете обратиться к внутреннему резерву мистической силы, умоляя при этом покровителя восстановить потраченные ячейки заклинаний. Вам надо потратить 1 минуту, умоляя покровителя, чтобы восстановить все использованные ячейки заклинаний, дарованные умением Магия договора. Вы должны закончить продолжительный отдых, чтобы применить это умение вновь.

# Потусторонние покровители

Существа, выступающие покровителями колдунов, являются могущественными обитателями других планов существования. Не боги, но почти равные богам в своих силах. Разные покровители предоставляют колдунам доступ к разным силам и воззваниям, и ожидают определённых услуг взамен.

Некоторые покровители коллекционируют колдунов, раздавая мистические знания относительно свободно, или похваляются возможностью подчинять смертных своей воле. Другие покровители даруют свои силы неохотно, и могут заключить договор лишь с одним колдуном. Колдуны, служащие общему покровителю, могут относиться друг к другу как к союзникам, родственникам или соперникам.

### Ваш предмет договора

Получаемые вами от договора блага отражают природу вашего покровителя.

***Договор гримуара.*** Ваша «Книга Теней» может быть изящным золочёным томом с заклинаниями очарования и иллюзий, дарованным высокомерной Архифеей. Она может быть тяжёлым, переплетённым в кожу демонов и отделанным железом томом, содержащим заклинания вызова и драгоценные, но запретные знания о зловещих уголках мироздания. Таким может быть дар Исчадия. Или это может быть изорванный дневник безумца, коснувшегося разума Великого Древнего. Этот дневник содержит обрывки заклинаний, понять которые позволяет только ваше собственное растущее безумие.

***Договор клинка.*** Если вашим покровителем является Архифея, ваше оружие может быть узким клинком, покрытым лозами. Если вы служите Исчадию, ваше оружие будет топором чёрного металла, украшенным изображением языков пламени. Если ваш покровитель — Великий Древний, вашим оружием может стать древнее копьё с самоцветом в наконечнике, выглядящим как ужасный, немигающий глаз.

***Договор цепи.*** Ваш фамильяр смышлёнее чем обычные. Его внешность может отражать сущность вашего покровителя. Так, спрайт или псевдодракон относится к Архифее, а бес или квазит к Исчадию. Поскольку сущность Великого Древнего не поддаётся пониманию, ему подходит любая форма фамильяра.

## Архифея

Ваш покровитель это лорд или леди фей. Существо из легенд, хранящее секреты, забытые ещё до возникновения смертных рас. Мотивы, движущие такими сущностями, непостижимы, причудливы, и могут диктоваться стремлением к величайшим магическим познаниям или вековыми обидами. Сущности такого рода включают Морозного Принца, Королеву Воздуха и Тьмы — правительницу Сумеречного Двора, Титанию из Летнего Двора, её супруга Оберона — Зелёного Лорда, Хирсама — Принца Дураков и древних карг.

### Расширенный список заклинаний

Архифея позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

#### Дополнительные заклинания Архифеи

| Уровень заклинания | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *огонь фей, усыпление* |
| 2 | *воображаемая сила, умиротворение* |
| 3 | *мерцание, рост растений* |
| 4 | *высшая невидимость, подчинение зверя* |
| 5 | *подчинение личности, притворство* |

### Фейская внешность

Начиная с 1 уровня ваш покровитель дарует вам возможность демонстрировать притягательную и пугающую фейскую внешность. Вы действием можете заставить всех существ в 10-футовом кубе с центром на вас совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. Все существа, провалившие спасбросок, становятся до конца вашего следующего хода очарованными или напуганными вами (на ваш выбор).

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

### Туманное исчезновение

Начиная с 6 уровня, получив урон, вы можете раствориться облачком тумана. Если вы получили урон, вы можете реакцией стать невидимым и телепортироваться на расстоянии до 60 футов в видимое вами свободное пространство. Вы остаётесь невидимым до начала своего следующего хода, или пока не используете атаку или заклинание.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

### Чарующая защита

Начиная с 10 уровня ваш покровитель обучает вас, как обращать воздействующую на разум магию ваших врагов против них самих. Вы получаете иммунитет к состоянию очарованности, и если другое существо пытается очаровать вас, вы можете реакцией попытаться повернуть очарование против его создателя. Это существо должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна, иначе оно станет очаровано вами на 1 минуту, или пока не получит любой урон.

### Тёмное исступление

Начиная с 14 уровня вы можете погружать существ в иллюзорное пространство. Выберите действием видимое вами существо в пределах 60 футов от себя. Оно должно совершить спасбросок Мудрости со Сл ваших заклинаний колдуна. В случае провала оно очаровано или напугано вами (на ваш выбор) на протяжении 1 минуты, или пока вы не потеряете концентрацию (как если бы концентрировались на заклинании). Эффект завершается преждевременно, если существо получает любой урон.

Покуда иллюзия длится, существо считает, что оно потерялось в туманном пространстве, образ которого выбираете вы. Существо может видеть и слышать только себя, вас и иллюзию.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова, не завершив короткого либо продолжительного отдыха.

## Исчадие

Вы заключили договор с исчадием из нижних планов бытия, сущностью, обладающей злыми устремлениями, даже если сами вы не разделяете их. Эти сущности жаждут осквернения и разрушения всего сущего, особенно вас самих. Исчадия настолько мощные, чтоб заключить договор, включают демонических повелителей, таких как Демогоргон, Оркус, Фраз'Урб-луу и Бафомет; архидьяволов, таких как Асмодей, Диспатер, Мефистофель и Белиал; наиболее могущественных исчадий преисподней и балоров; ультролотов и других повелителей юголотов.

### Расширенный список заклинаний

Исчадие позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

#### Дополнительные заклинания исчадия

| Уровень заклинания | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *огненные ладони, приказ* |
| 2 | *глухота/слепота, палящий луч* |
| 3 | *зловонное облако, огненный шар* |
| 4 | *огненная стена, огненный щит* |
| 5 | *небесный огонь, святилище* |

### Благословение темнейшего

Начиная с 1 уровня, когда вы опускаете хиты враждебного существа до 0, вы получаете временные хиты, равные вашему модификатору Харизмы + ваш уровень колдуна (минимум 1).

### Удача темнейшего

Начиная с 6 уровня, вы можете воззвать к своему покровителю, чтобы изменить судьбу в свою пользу. Когда вы совершаете проверку характеристики или спасбросок, вы можете использовать это умение, чтобы добавить к10 к броску. Вы можете так сделать после основного броска, но до того, как его эффект вступит в силу.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

### Устойчивость исчадия

Начиная с 10 уровня вы можете выбрать один вид урона, когда заканчиваете короткий или продолжительный отдых. Вы получаете сопротивление этому виду урона, пока вы не выберете другой вид урона при помощи этого умения. Урон от магического или серебряного оружия игнорирует это сопротивление.

### Бросок сквозь ад

Начиная с 14 уровня, когда вы попадаете по существу атакой, вы можете использовать это умение, чтобы мгновенно переместить цель сквозь нижние планы. Существо исчезает и несётся через кошмарный ландшафт.

В конце вашего следующего хода цель возвращается в пространство, которое занимало, или ближайшее свободное пространство. Если цель — не исчадие, она получает урон психической энергией 10к10 от испытанных жутких ощущений.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания продолжительного отдыха.

## Великий Древний

Ваш покровитель — таинственная сущность, природа которой совершенно чужда ткани реальности. Он может прийти из Дальнего Предела, пространства за пределами реальности, или это может быть один из древних богов, известных только в легендах. Его мотивы непонятны смертным, и его знания настолько великие и древние, что даже величайшие библиотеки меркнут в сравнении с имеющимися у него секретами. Великий Древний может не знать о вашем существовании или быть полностью равнодушным к вам, но секреты, которые вы узнали, позволяют черпать магию из этого источника.

Сущностями этого типа могут быть Гонадар, зовущийся «Тот Кто Таится», Тариздун «Скованный Бог», Дендар «Ночной Змей», Заргон «Возвращающийся», Великий Ктулху, и прочие непостижимые создания.

### Расширенный список заклинаний

Великий Древний позволяет вам при изучении заклинаний колдуна выбирать из более широкого списка. В ваш список заклинаний колдуна добавляются следующие заклинания.

**Дополнительные заклинания Великого Древнего**

| Уровень заклинания | Заклинания |
|---|---|
| 1 | *диссонирующий шёпот, жуткий смех Таши* |
| 2 | *воображаемая сила, обнаружение мыслей* |
| 3 | *подсматривание, послание* |
| 4 | *подчинение зверя, Эвардовы чёрные щупальца* |
| 5 | *подчинение личности, телекенез* |

### Пробуждённый разум

Начиная с 1 уровня ваше чуждое знание даёт вам возможность касаться разума других существ. Вы можете общаться телепатически с любым существом, которое видите в пределах 30 футов от себя. Вам не нужно знать общий с существом язык для того, чтобы оно понимало ваши телепатические высказывания, но существо должно быть в состоянии понимать как минимум один язык.

### Энтропическая опека

На 6 уровне вы научитесь магически опекать себя от атак и использовать неудачную вражескую атаку на пользу себе. Если существо совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией создать помеху для этого броска. Если атака промахнётся по вам, ваш следующий бросок атаки по этому существу совершается с преимуществом, если вы совершите его до конца своего следующего хода.

Использовав это умение, вы не можете использовать его снова до окончания короткого или продолжительного отдыха.

### Ментальный щит

Начиная с 10 уровня ваши мысли не могут быть прочитаны телепатически или иными средствами, если вы не пожелаете обратного. Вы также получаете сопротивление к урону психической энергией, и каждый раз, когда существо причиняет вам урон психической энергией, это существо получает такое же количество урона, что и вы.

### Создать раба

На 14 уровне вы получаете способность инфицировать разум гуманоидов чужеродной магией своего покровителя. Вы можете действием коснуться недееспособного гуманоида. Это существо становится очарованным вами до тех пора, пока на него не будет сотворено заклинание *снятие проклятья*, либо пока оно не перестанет быть очарованным, либо пока вы не используете это умение ещё раз.

Вы можете общаться телепатически с очарованным существом, пока вы оба находитесь на одном плане существования.

## Таинственные воззвания

Если таинственное воззвание имеет требования, вы должны выполнить их, чтобы познать его. Вы можете узнать воззвание сразу же, как только выполните все необходимые требования. Указанный в требованиях уровень относится к уровню колдуна, а не персонажа.

### Ведьмачий взор

*Требование: 15 уровень*

Вы можете видеть истинный облик всех перевёртышей и существ, скрытых магией школы Иллюзия или Преобразование, и находящихся в вашей линии обзора, и при этом в пределах 30 футов от вас.

### Взор двух умов

Вы можете действием коснуться согласного гуманоида и до конца своего следующего хода воспринимать всё его чувствами. Пока существо находится на том же плане существования, что и вы, вы можете в последующие ходы действием продлевать эту связь до конца своего следующего хода. При восприятии чувствами другого существа, вы получаете все преимущества от особых чувств, которыми обладает это существо, а сами при этом слепы и глухи.

### Видения далёких королевств

*Требование: 15 уровень*

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *магический глаз*, не тратя ячейки заклинаний.

### Вор пяти судеб

Вы можете один раз сотворить заклинание *порча*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

### Восходящий шаг

*Требование: 9 уровень*

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *левитация*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

### Глаза хранителя рун

Вы можете читать любые письмена.

### Глас цепного мастера

*Требование: умение Договор цепи*

Вы можете телепатически общаться со своим фамильяром и воспринимать всё чувствами фамильяра, пока вы находитесь на одном и том же плане существования. Кроме того, когда вы воспринимаете чувствами фамильяра, вы можете говорить через него своим собственным голосом, даже если фамильяр не способен говорить.

### Доспех теней

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *доспехи мага*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

### Дьявольский взгляд

Вы можете нормально видеть в темноте, как магической, так и немагической, на расстоянии 120 футов.

### Жаждущий клинок

*Требование: 5 уровень, умение Договор клинка*

Вы можете атаковать своим оружием договора два раза вместо одного, когда в свой ход используете действие Атака.

### Животная речь

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *разговор с животными*, не тратя ячейки заклинаний.

### Завораживающий шёпот

*Требование: 7 уровень*

Вы можете один раз сотворить заклинание *принуждение*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

### Знак дурного предзнаменования

*Требование: 5 уровень*

Вы можете один раз сотворить заклинание *проклятие*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

### Книга древних секретов

*Требование: умение Договор гримуара*

Теперь вы можете вписывать магические ритуалы в свою Книгу Теней. Выберите два заклинания 1 уровня с ключевым словом «ритуал» из списков заклинаний любых классов. Эти заклинания появляются в книге и не учитываются в общем количестве заклинаний, которые вы можете знать. Держа Книгу Теней в руке, вы можете творить выбранные заклинания как ритуалы. Вы не можете творить заклинания иначе как ритуалом, если вы не узнали их иным способом. Вы также можете творить известные заклинания колдуна как ритуалы, если у них есть ключевое слово «ритуал».

Во время приключений вы можете добавлять другие ритуальные заклинания в свою Книгу Теней. Когда вы найдёте такое заклинание, вы можете добавить его в книгу, если уровень заклинания не превышает половину вашего уровня колдуна (округляя в большую сторону) и если вы можете потратить время на переписывание заклинания. За каждый уровень заклинания время переписывания занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет, которые должны быть потрачены на редкие чернила, необходимые для записи.

### Маска многих лиц

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *маскировка*, не тратя ячейки заклинаний.

### Мастер бесчисленных обликов

*Требование: 15 уровень*

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *смена обличья*, не тратя ячейки заклинаний.

### Мистическое копьё

*Требование: заговор* мистический заряд

Когда вы накладываете *мистический заряд*, его дистанция равна 300 футам.

### Могильный шёпот

*Требование: 9 уровень*

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *разговор с мёртвыми*, не тратя ячейки заклинаний.

### Мощь исчадия

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *псевдожизнь* как заклинание 1 уровня, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

### Мучительный взрыв

*Требование: заговор* мистический заряд

Когда вы накладываете *мистический заряд*, добавьте модификатор Харизмы к урону, причиняемому при попадании.

### Обманчивое влияние

Вы получаете владение навыками Обман и Убеждение.

### Один среди теней

*Требование: 5 уровень*

Когда вы находитесь в области тусклого света или в темноте, вы можете действием стать невидимым, пока вы не переместитесь или не используете действие или реакцию.

### Отталкивающий заряд

*Требование: заговор* мистический заряд

Если вы попадаете по существу *мистическим зарядом*, вы можете толкнуть его на 10 футов прочь от себя по прямой линии.

### Потусторонний прыжок

*Требование: 9 уровень*

Вы можете неограниченно накладывать на себя заклинание *прыжок*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

### Пьющий жизнь

*Требование: 12 уровень, умение Договор клинка*

Когда вы попадаете по существу оружием договора, это существо получает дополнительный урон некротической энергией, равный вашему модификатору Харизмы (минимум 1).

### Скульптор плоти

*Требование: 7 уровень*

Вы можете один раз сотворить заклинание *превращение*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

### Слуги хаоса

*Требование: 9 уровень*

Вы можете один раз сотворить заклинание *призыв элементаля*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

### Таинственный взгляд

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *обнаружение магии*, не тратя ячейки заклинаний.

### Трясина разума

*Требование: 5 уровень*

Вы можете один раз сотворить заклинание *замедление*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

### Туманные видения

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *безмолвный образ*, не тратя ячейки заклинаний и материальные компоненты.

### Ужасающее слово

*Требование: 7 уровень*

Вы можете один раз сотворить заклинание *смятение*, используя ячейку заклинаний колдуна. Вы не можете сделать это повторно, пока не окончите продолжительный отдых.

### Цепи Карцери

*Требование: 15 уровень, умение Договор цепи*

Вы можете неограниченно накладывать заклинание *удержание чудовища*, если цель — исчадие, небожитель или элементаль. При этом вы не тратите ячейки заклинаний и материальные компоненты. Вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем снова сможете использовать это заклинание против этого же существа.

# Волшебник

Одетая в серебряные одежды, обозначающие её статус, эльфийка закрывает глаза, приглушает в своём сознании суматоху боя и начинает свой тихий напев. Движениями рук она сплетает перед собой заклинание и запускает крошечный шарик огня во вражеские ряды, где он взрывается потоками пламени, которые охватывают солдат.

Проверив и перепроверив свои наброски, человек рисует затейливый магический круг мелом на голом каменном полу, затем посыпает железным порошком все линии и изящные кривые. Когда круг готов, он начинает монотонно читать длинное заклинание. Внутри круга появляется проход, из которого тянет запахом серы из потустороннего мира.

Припав к полу на перекрёстке в подземелье, гном бросает небольшие костяшки с мистическими символами, бормоча над ними слова силы. Закрыв глаза, чтобы прочитать видения более чётко, он медленно кивает, затем открывает глаза и указывает на проход слева от себя.

Волшебники — адепты высшей магии, объединяющиеся по типу своих заклинаний. Опираясь на тонкие плетения магии, пронизывающей вселенную, волшебники способны создавать заклинания взрывного огня, искрящихся молний, тонкого обмана и грубого контроля над сознанием. Их магия вызывает чудовищ с других планов бытия, предсказывает будущее и обращает поверженных врагов в зомби. Их самые могущественные заклинания могут превращать одно вещество в другое, вызывать метеориты с небес и открывать порталы в другие миры.

## Адепты магии

Дикая и загадочная, разнообразная по форме и функциям, магия привлекает учеников, которые стремятся достичь мастерства в её тайнах. Некоторые хотят уподобиться богам, изменять саму реальность. И хотя для сотворения обычного заклинания требуется лишь произношение нескольких странных слов, совершение пары мимолётных жестов, а иногда щепотка или комок экзотических материалов, эти поверхностные проявления не могут показать опыт, достигнутый долгими часами ученичества и бессчётными часами исследований. Волшебники живут и умирают со своими заклинаниями. Всё остальное вторично. Они учат новые заклинания, экспериментируя и становясь опытнее. Они также могут узнать их от других волшебников, из древних томов или свитков, и от древних существ (таких как феи), которые погружены в магию.

## Соблазн знаний

Жизнь волшебников редко бывает обыденной. Наиболее близки к простой жизни, вероятно, те из волшебников, которые работают знатоками или

### Волшебник

| Уровень | Бонус мастерства | Умения | Известные заговоры | Ячейки заклинаний на уровень заклинаний 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | +2 | Использование заклинаний, Магическое восстановление | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | +2 | Магические традиции | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | +2 | — | 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | +2 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | +3 | Умение магической традиции | 4 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | +3 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | +3 | Увеличение характеристик | 4 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | +4 | — | 4 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | +4 | Умение магической традиции | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | +4 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | +4 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | +5 | Умение магической традиции | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | +5 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | +5 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | +6 | — | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | +6 | Мастерство заклинателя | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | +6 | Увеличение характеристик | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | +6 | Фирменное заклинание | 5 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

лекторами в библиотеке университета, обучая других секретам мультивселенной. Другие волшебники предлагают свои услуги в качестве прорицателей, служат в вооружённых силах, или проводят жизнь в преступлениях и стремлении к власти.

Но соблазн знаний и силы зовёт даже самых обделённых смелостью волшебников из безопасности их библиотек и лабораторий в разрушенные руины и потерянные города. Большинство волшебников считает, что их коллеги из древних цивилизаций знали секреты магии, которые были потеряны навек, и открывшие эти секреты смогут владеть силами, недоступными в нынешнем веке.

## Создание волшебника

При создании персонажа волшебника в его истории обязательно должно быть некое выдающееся событие. Как ваш персонаж впервые встретился с магией? Как он открыл свою предрасположенность к ней? Владелец ли он природного таланта или же достиг всего усердной учёбой и постоянной практикой? Или же произошла неожиданная встреча с магическим существом или древней книгой, что могли обучить его основам магического искусства?

Что привлекло вас к жизни в обучении? Сподвиг ли вас на большее вкус первого обретённого магического знания? Постигли ли вы слова тайного хранилища знаний, ещё не разграбленного другими волшебниками? Возможно, вы просто желаете противопоставить обретённые магические навыки опасностям для проверки своих сил.

### Быстрое создание

Вы можете быстро создать волшебника, следуя этим рекомендациям. Во-первых, у вашего Интеллекта должно быть наивысшее значение. Следующим по величине должно быть значение Телосложения или Ловкости. Если вы планируете присоединиться к школе Очарования, сделайте вторым по величине значение Харизмы. Во-вторых, выберите предысторию «мудрец». В-третьих, выберите заговоры *волшебная рука*, *луч холода* и *свет*, а также заклинания 1 уровня для вашей книги заклинаний: *волшебная стрела*, *доспехи мага*, *огненные ладони*, *очарование личности*, *падение пёрышком* и *усыпление*.

## Классовые умения

Волшебники обладают следующими классовыми умениями.

### Хиты

**Кость Хитов:** 1к6 за каждый уровень волшебника
**Хиты на 1 уровне:** 6 + ваш модификатор Телосложения
**Хиты на следующих уровнях:** 1к6 (или 4) + модификатор Телосложения за каждый уровень волшебника после первого

### Владение

**Доспехи:** Нет
**Оружие:** Кинжалы, дротики, пращи, боевые посохи, лёгкие арбалеты
**Инструменты:** Нет

**Спасброски:** Интеллект, Мудрость
**Навыки:** Выберите два навыка из следующих: Анализ, История, Магия, Медицина, Проницательность, Религия

### Снаряжение

Вы начинаете со следующим снаряжением в дополнение к снаряжению, полученному за вашу предысторию:

- *а*) боевой посох или *б*) кинжал
- *а*) мешочек с компонентами или *б*) магическая фокусировка
- *а*) набор учёного или *б*) набор путешественника
- Книга заклинаний

## Использование заклинаний

Являясь учеником тайной магии, вы обладаете книгой, содержащей заклинания, показывающие первые проблески вашей истинной силы. Общие правила по использованию заклинаний смотрите в главе 10, а в главе 11 вы найдёте список заклинаний, доступных волшебнику.

### Заговоры

На 1 уровне вы знаете три заговора на ваш выбор из списка заклинаний волшебника. Вы узнаёте дополнительные заговоры волшебника на более высоких уровнях, как показано в колонке «известные заговоры».

### Книга заклинаний

На 1 уровне у вас есть книга заклинаний, содержащая шесть заклинаний волшебника 1 уровня по вашему выбору. Заговоры в ней не хранятся.

#### Ваша книга заклинаний

Заклинания, которые вы добавляете в свою книгу заклинаний, получая уровни, отражают исследования, которые вы проводите, а также интеллектуальные прорывы в изучении природы вселенной, сделанные вами. Вы также можете найти другие заклинания во время прик лючений. Вы можете обнаружить заклинание, записанное на свитке в сундуке злого волшебника, или, например, в пыльном фолианте в древней библиотеке.

***Копирование заклинания в книгу.*** Если вы находите заклинание волшебника 1 или более высокого уровня, вы можете добавить его в свою книгу заклинаний, если оно имеет такой уровень, заклинания которого вы можете подготавливать, и у вас имеется свободное время для его расшифровки и копирования.

Копирование заклинания в вашу книгу включает воспроизведение основной формы заклинания, а также расшифровку уникальной системы обозначений, используемой волшебником, который записал его. Вы должны подобрать нужные жесты и звуки, после чего записываете его в свою книгу заклинаний, используя собственные обозначения.

За каждый уровень заклинания процесс занимает 2 часа и стоит 50 золотых монет. Стоимость представляет собой материальные компоненты, которые вы расходуете на эксперименты с заклинанием, чтобы им овладеть, а также высококачественные чернила для записи текста. После того как вы потратили время и деньги, вы можете подготавливать это заклинание как и свои прочие заклинания.

***Замена книги.*** Вы можете копировать заклинание из своей книги заклинаний в другую, например, если хотите сделать запасную копию. Это делается так же как и простое копирование заклинаний, но быстрее и проще, так как вы понимаете свои собственные обозначения и уже знаете, как творить это заклинание. Вам необходимо потратить только по 10 золотых монет и 1 часу для каждого уровня копируемого заклинания.

Если вы потеряли свою книгу заклинаний, вы можете использовать ту же процедуру для записи заклинаний, которые у вас подготовлены, в новую книгу заклинаний. Для заполнения оставшейся части книги заклинаний потребует найти новые заклинания, чтобы вернуть всё как прежде. По этой причине многие волшебники держат запасные книги заклинаний в безопасном месте.

***Внешний вид книги.*** Ваша книга заклинаний является уникальным сборником заклинаний, со своими декоративными завитушками и ремаркам. Это может быть обычная, обтянутая кожей книга, которую вы получили в подарок от наставника, или оплетённый золотом том, который вы нашли в древней библиотеке, или даже разрозненная коллекция записей, собранная вместе после потери предыдущей книги заклинаний в результате несчастного случая.

### Подготовка и сотворение заклинаний

Таблица «Волшебник» показывает, какое количе ство ячеек для сотворения заклинаний у вас есть на первом и более высоких уровнях. Для сотворения одного из этих заклинаний вы должны потратить ячейку заклинаний того же уровня или выше, что и само заклинание. Вы восстановите все потраченные ячейки, когда завершите продолжительный отдых.

Вы подготавливаете список заклинаний волшебника, доступных для сотворения. При этом вы выбираете число заклинаний волшебника из своей книги заклинаний, равное модификатору Интеллекта + уровень волшебника (минимум одно заклинание). Уровень заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний.

Например, если вы волшебник 3 уровня, то у вас есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня. При Интеллекте 16 ваш список подготовленных заклинаний может включать в себя шесть заклинаний 1 или 2 уровня, в любой комбинации, выбранных из вашей книги заклинаний. Если вы подготовили заклинание 1 уровня *волшебная стрела*, вы можете сотворить его, используя ячейку 1 уровня или ячейку 2 уровня. Сотворение заклинания не удаляет его из списка подготовленных заклинаний.

Вы можете изменить список подготовленных заклинаний, когда завершаете продолжительный отдых. Подготовка нового списка заклинаний волшебника требует времени, проведённого в изучении книги заклинаний и запоминания слов и жестов, которые вы должны совершить, чтобы сотворить заклинание: не менее 1 минуты за уровень заклинания для каждого заклинания в вашем списке.

### Базовая характеристика заклинаний

При создании заклинаний волшебник использует Интеллект, так как вы узнаёте свои заклинания специальными исследованиями и запоминанием. Вы используете Интеллект в случаях, когда заклинание ссылается на базовую характеристику. Кроме того, вы используете модификатор Интеллекта при определении Сл спасбросков от ваших заклинаний волшебника, и при броске атаки заклинаниями.

**Сл спасброска** = 8 + бонус мастерства + модификатор Интеллекта

**Модификатор броска атаки** = бонус мастерства + модификатор Интеллекта

### Ритуальное колдовство

Вы можете сотворить заклинание волшебника как ритуал, если у этого заклинания есть ключевое слово «ритуал», и оно есть в вашей книге заклинаний. Вам не нужно иметь это заклинание подготовленным.

### Фокусировка заклинания

Вы можете использовать магическую фокусировку (смотрите в главе 5) в качестве заклинательной фокусировки для заклинаний волшебника.

### Известные заклинания первого и более высоких уровней

Каждый раз, когда вы получаете уровень волшебника, вы можете добавить два заклинания волшебника по вашему выбору в книгу заклинаний. Уровень этих заклинаний не должен превышать уровень самой высокой имеющейся у вас ячейки заклинаний. Во время приключений вы можете найти другие заклинания, которые сможете добавить в книгу заклинаний (смотрите врезку «Ваша книга заклинаний»).

### Магическое восстановление

Вы знаете как восстанавливать часть магической энергии, изучая книгу заклинаний. Один раз в день, когда вы заканчиваете короткий отдых, вы можете восстановить часть использованных ячеек заклинаний. Ячейки заклинаний могут иметь суммарный уровень, который не превышает половину уровня вашего волшебника (округляя в большую сторону), и ни одна из ячеек не может быть шестого уровня или выше.

Например, если вы волшебник 4 уровня, вы можете восстановить ячейки заклинаний с суммой уровней не больше двух. Вы можете восстановить одну ячейку заклинаний 2 уровня, или две ячейки заклинаний 1 уровня.

### Магические традиции

Когда вы достигаете 2 уровня, вы выбираете магическую традицию, формирующую вашу магическую практику посредством одной из восьми школ: Воплощения, Вызова, Иллюзии, Некромантии, Ограждения, Очарования, Преобразования или Прорицания. Подробнее о школах можно прочесть в конце описания класса.

Ваш выбор даёт вам умения на 2, 6, 10 и 14 уровнях.

### Увеличение характеристик

При достижении 4, 8, 12, 16 и 19 уровней вы можете повысить значение одной из ваших характеристик на 2 или двух характеристик на 1. Как обычно, значение характеристики при этом не должно превысить 20.

### Мастерство заклинателя

На 18 уровне вы достигаете такого мастерства в отношении некоторых заклинаний, что можете творить их неограниченное количество раз. Выберите одно заклинание волшебника 1 уровня и одно заклинание волшебника 2 уровня, которые есть в вашей книге заклинаний. Вы можете использовать эти заклинания без увеличения их уровня, не тратя ячеек заклинаний, при условии, что вы их подготовили. Если вы хотите увеличить уровень этих заклинаний, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

Потратив 8 часов на обучение, вы можете изменить одно или оба этих заклинания по своему усмотрению на заклинания тех же уровней.

### Фирменное заклинание

Когда вы достигаете 20 уровня, вы получаете власть над двумя мощными заклинаниями и можете творить их без усилий. Выберите два заклинания волшебника 3 уровня из своей книги заклинаний в качестве фирменных заклинаний. Для вас эти заклинания всегда считаются подготовленными, они не учитываются в количестве подготовленных заклинаний, и вы можете сотворить каждое из этих заклинаний 3 уровня, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы не можете сотворить их повторно таким же образом, пока не завершите короткий или продолжительный отдых.

Если вы хотите сотворить заклинание более высокого уровня, вы должны потратить ячейку заклинаний как обычно.

## Магические традиции

Изучение волшебства старо настолько, что простирает корни к самым ранним открытиям магии смертных. Магия опирается на различные традиции, посвящённые её комплексному изучению.

Наиболее распространённые магические традиции в мультивселенной вращаются вокруг школ магии. Волшебники на протяжении веков каталогизировали тысячи заклинаний, группируя их по восьми так называемым школам, как описано в главе 10. В некоторых местах эти традиции в буквальном смысле являются школами; один волшебник может пройти обучение в школе Иллюзии, а другой будет обучаться в городе со школой Очарования. В других учреждениях школы больше похожи на факультеты, соперничающие за студентов и финансирование. Даже волшебники-одиночки, которые учат в своих башнях, используют разделение магии по школам в учебном процессе, так как заклинания каждой школы требуют различного рода мастерства и методов.

### Школа Воплощения

Вы сосредоточили свои исследования на магии, которая создаёт могущественные стихийные эффекты, такие как ледяной холод, жгучее пламя, раскатистый гром, трещащие молнии и едкая кислота. Некоторые боевые маги находят своё призвание в армии, идя на службу в артиллерию и уничтожая вражеские армии издалека. Другие используют свои впечатляющие возможности, чтобы защитить слабых. Остальные же ищут свою собственную выгоду на поприще бандита, искателя приключений или начинающего тирана.

#### Мастер Воплощения

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Воплощения в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

#### Построение заклинаний

Начиная со 2 уровня, когда вы накладываете разрушительное заклинание, то можете создать относительно безопасные участки внутри зоны поражения, которые оно не затрагивает. При сотворении заклинания школы Воплощения, воздействующего на других существ, которых вы видите, вы можете выбрать количество существ, равное 1 + уровень заклинания. Выбранные существа автоматически преуспевают в спасбросках от этого заклинания и не получают урона, если по описанию должны получить половину урона от заклинания при успешном спасении.

#### Мощный заговор

С 6 уровня ваши причиняющие урон заговоры воздействуют даже на тех существ, которые избегают основного эффекта. Если существо преуспевает в спасброске от вашего заговора, оно получает половину урона от него (если есть), но не получает дополнительных эффектов от него.

#### Усиленное воплощение

Начиная с 10 уровня, при броске урона от заклинания школы Воплощения, сотворённого вами, вы добавляете к одному броску урона свой модификатор Интеллекта.

#### Перегрузка

Начиная с 14 уровня вы можете увеличить силу своих простейших заклинаний. Когда вы накладываете причиняющее урон заклинание волшебника 5 уровня или ниже, вы можете причинить им максимальный урон. Это умение не распространяется на заговоры.

Без вреда для себя вы можете использовать

это умение один раз. Если вы повторно используете это умение до окончания продолжительного отдыха, то получаете урон некротической энергией 2к12 за каждый уровень заклинания сразу после его сотворения. Каждый следующий раз, при использовании данного умения до окончания продолжительного отдыха урон некротической энергией увеличивается на 1к12. Этот урон игнорирует сопротивление и иммунитет.

## Школа Вызова

Являясь вызывателем, вы предпочитаете заклинания, которые создают предметы и существ из воздуха. Вы можете силой мысли вызвать клубящиеся облака убийственного тумана или призвать откуда угодно существ для битвы на вашей стороне. С ростом мастерства вы узнаёте заклинания перемещения и сможете в мгновение ока телепортироваться на огромные расстояния, и даже на другие планы существования.

### Мастер созидания

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Вызова в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

### Малый вызов

Начиная со 2 уровня, когда вы выбираете эту школу, вы можете действием создать неодушевлённый предмет в своей руке или на земле в свободном пространстве, которое вы можете видеть, и которое расположено в пределах 10 футов от вас. Этот предмет не должен превышать в длину 1 фут (30 сантиметров) и весить более 10 фунтов, и его форма должна быть как у немагического предмета, который вы уже видели. Видно, что предмет магический, и он излучает тусклый свет в пределах 5 футов.

Предмет исчезает через 1 час, когда вы используете это умение вновь, или когда он получает любой урон.

### Безопасное перемещение

Начиная с 6 уровня, вы можете действием телепортироваться на 30 футов в свободное пространство, которое можете видеть. В качестве альтернативы, вы можете выбрать пространство в пределах этого диапазона, занятое существом Маленького или Среднего размера. Если это существо согласно, вы оба телепортируетесь, меняясь местами.

Использовав это умение один раз, вы не можете использовать его вновь до окончания продолжительного отдыха или пока не сотворите заклинание школы Вызова 1 уровня или выше.

### Фокусированный вызов

Начиная с 10 уровня, когда вы концентрируетесь на заклинании школы Вызова, ваша концентрация не может быть нарушена в результате получения урона.

### Надёжный призыв

Начиная с 14 уровня, все призванные или созданные вами заклинанием школы Вызова существа имеют 30 временных хитов.

## Школа Иллюзии

Вы обучаетесь магии, которая обманывает чувства, затмевает разум и дурачит даже самых мудрых. Ваша магия утончённа, но иллюзии, сотканные вашим острым умом, заставляют казаться реальным невозможное. Некоторые иллюзионисты — включая многих волшебников гномов — являются трюкачами, использующими свои заклинания в представлениях. Другие, более зловещие мастера обмана, используют свои иллюзии, чтобы пугать и обманывать других для собственной выгоды.

### Мастер иллюзий

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Иллюзии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

### Улучшенная малая иллюзия

Когда вы выбираете данную школу на 2 уровне, вы узнаёте заговор *малая иллюзия*. Если вам уже известен этот заговор, то вы изучаете любой другой заговор волшебника на свой выбор. Этот заговор не учитывается в общем количестве известных вам заговоров.

При сотворении *малой иллюзии* вы можете использовать эффекты звука и изображения вместе, единым заклинанием.

### Пластичные иллюзии

Начиная с 6 уровня, если вы сотворили заклинание школы Иллюзии длительностью как минимум 1 минута, вы можете действием изменить характер этой иллюзии (используя обычные ограничения для этой иллюзии), при условии, что можете видеть эту иллюзию.

### Собственная иллюзорность

Начиная с 10 уровня вы можете инстинктивно создать иллюзорную копию самого себя в ответ на внезапную опасность. Если существо совершает по вам бросок атаки, вы можете реакцией создать иллюзорную копию между атакующим и собой. Атака автоматически промахивается по вам и уничтожает иллюзию.

После использования данного умения вы должны завершить короткий или продолжительный отдых, прежде чем сможете воспользоваться им вновь.

### Иллюзорная реальность

К 14 уровню вы постигли секреты плетения теневых заклятий, что делает ваши иллюзии наполовину реальными. Когда вы накладываете заклинание Иллюзии 1 уровня или выше, вы можете выбрать любой неодушевлённый и немагический объект, являющийся частью данной иллюзии, чтобы сделать его реальным. Вы можете сделать это в свой ход бонусным действием, пока действует заклинание. Объект становится реальным на 1 минуту. Например, вы можете создать иллюзию моста через разлом и держать его реальным достаточно долго, чтобы ваши союзники могли по нему перебраться.

Объект не может причинять урон или непосредственно ранить кого-либо.

## Школа Некромантии

Школа Некромантии изучает вселенские силы жизни, смерти и не-жизни. Если вы сосредоточите свои изыскания в этом направлении, то узнаете, как манипулировать той энергией, которая питает все живые организмы. По мере увеличения ваших знаний вы научитесь вытягивать жизненные силы существ, разрушая своей магией их тела, трансформируя их в магическую энергию, которой можете манипулировать.

Большинство обычных людей видит в некромантах угрозу или даже вселенское зло, благодаря их тесной связи со смертью. Но не все некроманты злые. Просто силы, которыми они управ ляют, являются табу для общества.

### Мастер Некромантии

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Некромантии в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

### Мрачная жатва

На 2 уровне вы получаете возможность собирать жизненные силы существ, которых вы убиваете своими заклинаниями. Один раз за ход, когда вы убиваете одно или несколько существ заклинанием 1 и более высокого уровня, вы восстанавливаете хиты в количестве, равном удвоенному уровню этого заклинания, или утроенному, если заклинание принадлежало школе Некромантии. Вы не получаете это преимущество, убивая конструктов и нежить.

### Неживые рабы

На 6 уровне вы добавляете заклинание *восставший труп* в свою книгу заклинаний, если его в ней ещё нет. Когда вы накладываете *восставший труп*, вы можете сделать его целью один дополнительный труп или кучу костей, создавая зомби или скелета соответственно.

Каждый раз, когда вы создаёте нежить, используя заклинание школы Некромантии, она получает дополнительные преимущества:

- Максимум хитов создаваемой нежити увеличивается на значение, равное вашему уровню волшебника.
- Создаваемые существа добавляют ваш бонус мастерства к броскам урона оружием.

### Единение с не-жизнью

На 10 уровне вы получаете сопротивление к урону некротической энергией и максимум ваших хитов уже не может уменьшаться. Вы провели так много времени в контакте с нежитью и оживляющей их энергией, что научились преодолевать их самые опасные побочные эффекты.

### Управление нежитью

Начиная с 14 уровня вы можете магией подчинить себе нежить, даже если она создана другим волшебником. Вы можете действием выбрать одну нежить в пределах 60 футов от себя, которую можете видеть. Это существо должно совершить спасбросок Харизмы против Сл вашего заклинания волшебника. Если он успешен, вы не можете больше использовать это умение на данной цели. Если он провален, цель становится дружественной по отношению к вам и подчиняется вашим командам, пока вы не используете это умение снова.

Разумная нежить управляется подобным способом куда как труднее. Если у цели Интеллект 8 или выше, она совершает спасбросок с преимуществом. Если она проваливает спасбросок и имеет Интеллект 12 или выше, она может повторять спасбросок в конце каждого часа, пока не преуспеет и не высвободится.

## Школа Ограждения

Школа Ограждения делает упор на магию блокировки, изгнания и защиты. Противники этой школы говорят, что её традиции в отрицании, а не в положительном утверждении. Однако вы понимаете, что прекращение действия ужасных эффектов, защита слабых и воздаяние злу может быть чем угодно, но только не философской пустотой. Это гордое и уважаемое призвание.

Называемые оградителями, члены это школы становятся востребованными, когда злобные духи нуждаются в экзорцизме, когда важные места должны быть защищены от магического шпионажа, и когда порталы на другие планы бытия должны быть закрыты.

### Мастер Ограждения

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Ограждения в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

### Магическая защита

Начиная со 2 уровня вы можете плести вокруг себя магию для защиты. Когда вы накладываете заклинание школы Ограждения 1 уровня или выше, вы можете одновременно с этим использовать прядь магии для создания магической защиты, существующей до окончания продолжительного отдыха. Защита имеет хиты, равные вашему удвоенному уровню волшебника + модификатор Интеллекта. Когда вы получаете урон, его вместо вас получает защита. Если урон опускает хиты защиты до 0, то оставшийся после этого урон получаете вы.

Когда у защиты остаётся 0 хитов, она не может поглощать урон, но её магия остаётся. Если вы накладываете заклинание школы Ограждения 1 уровня или выше, защита восстанавливает количество хитов, равное удвоенному уровню заклинания.

Единожды создав защиту, вы не можете создать её вновь, пока не завершите продолжительный отдых.

### Проекция защиты

Начиная с 6 уровня, когда видимое вами существо, находящееся в пределах 30 футов от вас, получает урон, вы можете реакцией поглотить этот урон вашей Магической Защитой. Если урон опускает хиты защиты до 0, то защищаемое существо получает весь оставшийся урон.

### Улучшенное ограждение

Начиная с 10 уровня, когда вы накладываете за-

клинание школы Ограждения, которое требует совершить проверку характеристики частью творимого заклинания (как в случае *контрзаклинания* и *рассеивания магии*), вы добавляете к этой проверке бонус мастерства.

### Сопротивление заклинаниям

Начиная с 14 уровня вы совершаете спасброски от заклинаний с преимуществом.

Кроме того, вы получаете сопротивление к урону от заклинаний.

## Школа Очарования

В качестве адепта школы Очарования, вы знаете, как с помощью магии заворожить и обмануть других существ и чудовищ. Некоторые обаятели являются миротворцами, подчиняющими враждебных существ, чтобы те сложили оружие или чтобы жестокие проявили милосердие. Другие чародеи являются тиранами, завораживающими не желающих идти к ним на службу. Существует также множество других обаятелей, представляющих нечто среднее.

### Мастер Очарования

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Очарования в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

### Гипнотический взгляд

Начиная со 2 уровня ваши тихие слова и завораживающий взгляд волшебным образом могут одурманить другое существо. Выберите действием одно видимое вами существо в пределах 5 футов от себя. Если цель может видеть или слышать вас, она должна преуспеть в спасброске Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника, иначе она будет очарована вами до конца вашего следующего хода. Скорость очарованного существа падает до 0, оно выводится из строя и выглядит потрясённым.

В следующие ходы вы можете действием поддерживать этот эффект, продлевая его до конца своего следующего хода. Однако эффект прекращается, если вы удалитесь от существа более чем на 5 футов, если существо не может больше ни видеть, ни слышать вас, или если существо получает урон.

После окончания эффекта, или если существо успешно совершило спасбросок от него, вы не можете использовать данное умение против этого существа, пока не завершите продолжительный отдых.

### Инстинктивное очарование

Начиная с 6 уровня, когда существо, которое вы видите, и которое находится в пределах 30 футов от вас, совершает бросок атаки по вам, вы можете реакцией перенаправить атаку, при условии, что есть другое существо, находящееся в пределах досягаемости этой атаки. Атакующий должен совершить спасбросок Мудрости против Сл вашего заклинания волшебника. При провале атакующий должен выбрать в качестве цели ближайшее существо (кроме вас и себя). Если есть несколько потенциальных целей, атакующий сам выбирает из них цель. В случае успеха вы не можете использовать данное умение против атакующего, пока не завершите продолжительный отдых.

Вы обязаны решить, будете ли использовать это умение, до того как будет известно, попала атака или промахнулась. Существа, которых нельзя очаровать, обладают иммунитетом к этому эффекту.

### Усиленное очарование

Начиная с 10 уровня, при накладывании вами заклинания школы Очарования 1 уровня или выше, которое нацеливается только на одно существо, вы можете сделать целью второе существо.

### Ложные воспоминания

На 14 уровне вы получаете способность заставить существо забыть о магическом воздействии, которое вы на него оказали. При сотворении заклинания школы Очарования, которое очаровывает одно или несколько существ, вы можете изменить восприятие и воспоминания одного из них так, что оно забудет о том, что было очаровано.

Кроме того, перед тем как заклинание развеется, вы можете действием попытаться заставить выбранное существо забыть некоторые моменты его пребывания в зачарованном состоянии. Существо должно преуспеть в спасброске Интеллекта против Сл вашего заклинания волшебника, или оно потеряет воспоминания за промежуток времени, измеряемый в часах и равный 1 + ваш модификатор Харизмы (минимум 1). Вы можете заставить существо забыть меньшее количество времени. Количество забытого времени не может превышать продолжительность самого заклинания.

## Школа Преобразования

Вы были обучены заклинаниям, изменяющим энергию и материю. Для вас мир не является чем-то постоянным, напротив, он в высшей степени изменчив, и вы наслаждаетесь своей ролью агента перемен. Вы умеете манипулировать сырьём создания и можете изменять как физическую форму, так и ментальные качества. Ваша магия даёт вам возможность стать кузнецом в кузне реальности.

Некоторые преобразователи являются проказниками, превращающими людей в жаб и преобразующими медь в серебро ради забавы и случайной наживы. Другие проводят свои магические исследования со всей возможной серьёзностью, ища силу богов, чтобы создавать и разрушать миры.

### Мастер Преобразования

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Преобразования в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

### Малая алхимия

Начиная со 2 уровня вы можете временно изменять физические свойства одного немагического предмета, превращая структуру вещества из одной в другую. Вы совершаете специальную алхимическую процедуру на одном предмете, состоящем полностью из дерева, камня (но не драгоценного камня), железа, меди или серебра, превращая его в один из этих материалов. За каждые 10 минут вы можете преобразовать до 1 кубического фута материала. Через 1 час, или когда вы теряете концентрацию (как если бы вы концентрировались на заклинании), материал возвратится в своё первоначальное состояние.

### Камень преобразования

Начиная с 6 уровня вы можете потратить 8 часов для создания камня преобразования, хранящего магию преобразования. Вы можете извлечь выгоду из камня самостоятельно, или передать его другому существу. Существо получает выгоду по вашему выбору до тех пор, пока камень находится в его распоряжении. Когда вы создаёте камень, выберите создаваемое им преимущество из следующего списка:

- Тёмное зрение в пределах 60 футов, как описано в главе 8
- Увеличение скорости на 10 футов, пока существо не перегружено
- Владение спасбросками Телосложения
- Сопротивление звуку, кислоте, огню, холоду или электричеству (совершите выбор при сотворении камня)

Каждый раз, когда вы накладываете заклинание преобразования 1 и выше уровней, вы можете изменить эффект вашего камня, если он находится у вас.

Если вы создаёте новый камень преобразования, предыдущий перестаёт работать.

### Перевёртыш

На 10 уровне вы добавляете заклинание *превращение* в свою книгу заклинаний, если его ещё нет там. Вы можете накладывать *превращение*, не тратя ячейку заклинаний. Когда вы так поступаете, вы можете выбрать в качестве цели только себя и превратиться можете в зверя, ПО которого не больше 1.

Активировав *превращение* подобным путём один раз, вы не можете делать это ещё раз до завершения короткого или продолжительного отдыха, хотя вы можете накладывать это заклинание обычным способом, за ячейки заклинаний.

### Гений преобразования

Начиная с 14 уровня, вы можете действием потребить запас магии, хранящийся в вашем камне преобразования. Когда вы так поступаете, выберите один из следующих эффектов. Ваш камень преобразования уничтожается, и не может быть использован вновь, пока вы не завершите продолжительный отдых.

***Большая трансформация.*** Вы можете преобразовать один немагический предмет объёмом не более 5 кубических футов в другой немагический предмет схожего размера и массы, и равного или меньшего объёма. Вы должны 10 минут держать предмет в руках для его трансформации.

***Возвращение к жизни.*** Вы накладываете заклинание *оживление* на существо, которого коснулись своим камнем преобразования, не тратя ячейку заклинания и даже без необходимости иметь это заклинание в книге заклинаний.

***Вернуть молодость.*** Вы касаетесь камнем преобразования согласное существо, и видимый возраст этого существа уменьшается на 3к10 лет до минимума в 13 лет. Этот эффект не увеличивает его срок жизни.

***Панацея.*** Вы снимаете все эффекты проклятий, болезней и ядов с существа, которого касаетесь камнем преобразования. Кроме того, это существо восстанавливает все хиты.

## Школа Прорицания

Советник-прорицатель востребован у знати и простолюдинов, так как все хотят знать о прошлом, настоящем и будущем. Являясь прорицателем, вы стремитесь снять покровы пространства, времени и сознания, чтобы видеть более ясно. Вы работаете над освоением заклинаний проницательности, удалённого наблюдения, сверхъестественного знания и предвидения.

### Мастер Прорицания

Когда вы выбираете эту школу на 2 уровне, золото и время, которое вы тратите на копирование заклинания Прорицания в свою книгу заклинаний, уменьшаются вдвое.

### Знамение

Начиная со 2 уровня, когда вы выбираете эту школу, в вашем сознании возникают проблески будущего. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, сделайте два броска к20 и запишите их результаты. Вы можете заменить любой бросок атаки, спасбросок, или проверку характеристики, сделанную вами или существом, которое вы можете видеть, одним из этих бросков предсказания. Вы должны сделать выбор о том, что так поступаете, до броска, и вы можете заменить значение броска подобным путём только один раз за ход.

Каждый бросок предсказания может быть использован только один раз. Когда вы заканчиваете продолжительный отдых, вы теряете все неиспользованные броски предсказания.

### Эксперт прорицания

Начиная с 6 уровня, вы так легко творите заклинания школы Прорицания, что расходуете лишь малую часть своих сил. Когда вы накладываете заклинание школы Прорицания 2 уровня или выше, используя ячейку заклинаний, вы восстанавливаете одну уже израсходованную ячейку заклинаний. Восстанавливаемая ячейка должна быть ниже уровнем, чем заклинание, которое вы накладываете, и не может быть выше 5 уровня.

### Третий глаз

Начиная с 10 уровня вы можете действием увеличить силу восприятия. Когда вы так поступаете, выберите одно преимущество, которое будет длиться, пока вы не станете недееспособны или пока вы не совершите короткий или продолжительный отдых. Вы не можете использовать это умение повторно, пока не завершите отдых.

***Большое понимание.*** Вы можете читать на любых языках.

***Видеть невидимое.*** Вы можете видеть находящихся на линии обзора невидимых существ и предметы в пределах 10 футов.

***Тёмное зрение.*** Вы получаете тёмное зрение в пределах 60 футов, как описано в главе 8.

***Эфирный взгляд.*** Ваше зрение простирается на Эфирный План в пределах 60 футов.

### Великое знамение

Начиная с 14 уровня видения в ваших грёзах усиливаются и рисуют более точную картину того, что грядёт. Вы совершаете три броска к20 для вашего умения Знамение вместо двух.

# Глава 4: Личность и предыстория

Персонажи характеризуются не только расой и классом. Они — личности, с собственной историей, связями и возможностями, выходящими за определения классов и рас. Эта глава описывает детали, отличающие персонажей друг от друга, включая такие основы, как имя и физическое описание, правила предысторий и языков, личностные особенности и мировоззрение.

## Описание персонажа

Имя вашего персонажа и его физическое описание могут быть первым, что другие игроки узнают о вас. Поэтому стоит подумать, как эти показатели будут отражать характер вашего персонажа, которого вы уже придумали в своей голове.

### Имя

Описание расы вашего персонажа включает примеры имён для представителей этой расы. Вложите некоторый смысл в своё имя, даже если вы просто выбираете его из списка.

### Пол

Вы можете играть мужчиной или женщиной, не получая особых преимуществ или недостатков. Подумайте о том, как ваш персонаж относится к вопросу полов. Например, мужчина жрец дроу может отрицать традиционное разделение по половому признаку общества своей расы, и именно поэтому он покинул его и отправился на поверхность.

#### Тика и Артемис: Контрастные персонажи

Информация из этой главы делает персонажей непохожими друг на друга. Давайте рассмотрим двух людей воинов.

Тика Вейлан родом из мира Саги о Копье. Это дерзкая девочка-подросток, у которой было суровое детство. Будучи дочерью вора, она сбежала из дома и занималась на улицах города Утеха тем же, что и её отец. Попытавшись ограбить владельца таверны Последний Приют, она попалась, но была принята на воспитание и стала официанткой. Однако когда войска драконов уничтожили город и сожгли таверну, нужда заставила Тику пуститься в приключения с друзьями, которых она знала с детства. Её навыки воина (сковородка так и осталась её любимым оружием) вкупе с опытом жизни на улицах дали ей знания, бесценные в карьере искателя приключений.

Артемис Энтрери вырос на улицах Калимпорта в мире Забытых Королевств. С помощью хитрости, силы и ловкости он завоёвывал свой кусочек территории в трущобах. Через несколько лет он привлёк внимание одной из самых влиятельных гильдий воров в городе, и, несмотря на молодость, был принят в её члены. Артемис стал избранным наёмным убийцей одного из пашей города, отправившего его в далёкую долину Ледяного Ветра, чтобы вернуть украденные драгоценные камни. Это профессиональный убийца, постоянно совершенствующий свои навыки.

Тика и Артемис оба люди и оба относятся к классу воин (а также обладают знаниями плута). У них высокие значения Силы и Ловкости, но на этом их сходство заканчивается.

### Рост и вес

Вы можете определить рост и вес своего персонажа, используя информацию, приведённую в описании вашей расы, или же воспользовавшись приведённой ниже таблицей. Подумайте, как характеристики вашего персонажа могут повлиять на его рост и вес. Слабый, но подвижный персонаж может быть худым, в то время как сильный и стойкий персонаж может быть высоким или просто крупным.

Вы можете случайным образом определить рост и вес персонажа, используя таблицу. Бросок по колонке «модификатор роста» определяет количество дюймов, которое необходимо прибавить к базовому росту персонажа, выраженному в футах и дюймах. Это же число, умноженное на результат броска костей или готовое число из колонки «модификатор веса», определяет количество фунтов, которые необходимо прибавить к базовому весу персонажа.

#### Случайный рост и вес

| Раса | Базовый рост | Мод. роста | Базовый вес | Мод. веса |
|---|---|---|---|---|
| Человек | 4'8'' | +2к10 | 110 фнт. | × (2к4) фнт. |
| Дварф, горный | 4' | +2к4 | 130 фнт. | × (2к6) фнт. |
| Дварф, холмовой | 3'8'' | +2к4 | 115 фнт. | × (2к6) фнт. |
| Эльф, высший | 4'6'' | +2к10 | 90 фнт. | × (1к4) фнт. |
| Эльф, лесной | 4'6'' | +2к10 | 100 фнт. | × (1к4) фнт. |
| Эльф, дроу | 4'5'' | +2к6 | 75 фнт. | × (1к6) фнт. |
| Полурослик | 2'7'' | +2к4 | 35 фнт. | × 1 фнт. |
| Драконорождённый | 5'6'' | +2к8 | 175 фнт. | × (2к6) фнт. |
| Гном | 2'11'' | +2к4 | 35 фнт. | × 1 фнт. |
| Полуэльф | 4'9'' | +2к8 | 110 фнт. | × (2к4) фнт. |
| Полуорк | 4'10'' | +2к10 | 140 фнт. | × (2к6) фнт. |
| Тифлинг | 4'9'' | +2к8 | 110 фнт. | × (2к4) фнт. |

Например, у Тики, как у человека, рост 4 фута 8 дюймов плюс 2к10 дюймов. Её игрок бросает 2к10 и получает результат 12. В итоге у Тики рост 5 футов 8 дюймов, то есть 173 сантиметра. Затем игрок берёт тот же результат броска (12) и умножает его на 2к4 фунта. В результате броска 2к4 игрок получает 3, поэтому Тика прибавляет 36 фунтов (12 × 3) к своему базовому весу 110 фунтов, получая окончательный вес 146 фунтов, то есть 66 килограмм.

### Другие физические характеристики

Вы выбираете возраст своего персонажа, цвет его волос, глаз и кожи. Чтобы получить своеобразную нотку, вы можете добавить необычную или памятную характеристику, такую как шрам, хромоту или татуировку.

## Мировоззрение

У существ в мирах D&D есть своё мировоззрение, которое в примерных чертах описывает моральный и личный настрой. Мировоззрение является комбинацией двух факторов: первый отражает мораль (добрый, злой или нейтральный), а другой описывает отношение к обществу и порядку (законный, хаотический или нейтральный). Таким образом, из всех комбинаций получаются девять различных мировоззрений.

### Тика и Артемис: Подробности персонажей

Посмотрите, как даже имена отличают Тику Вейлан и Артемиса Энтрери, отражая их личности. Тика — молодая девушка, решившая доказать, что она уже не ребёнок, и её имя весьма простое. Артемис прибыл из экзотической страны, и имя у него загадочное.

Тике 19 лет в начале приключения, и у неё рыжие волосы, зелёные глаза, светлая кожа с веснушками и родинка на правой щеке. Артемис невысок и плотно сложен. У него рельефная мускулатура, угловатые черты лица, высокие скулы и постоянная щетина. У него густые чёрные волосы, а глаза серые и безжизненные — они выдают пустоту его жизни и души.

Ниже приведены краткие изложения девяти мировоззрений и типичное поведение существ с этим мировоззрением. Поведение индивидуумов может значительно отличаться от данного типичного поведения, и мало кто непрестанно выполняет все заветы выбранного мировоззрения.

**Законно-добрые** (ЗД) существа совершают поступки, считающиеся в обществе как правильные. Золотые драконы, паладины и большинство дварфов являются законно-добрыми.

**Нейтрально-добрые** (НД) стараются сделать всё, от них зависящее, чтобы помочь другим. Многие небожители, некоторые облачные великаны и большинство гномов нейтрально-добрые.

**Хаотично-добрые** (ХД) существа действуют по собственной совести, вне зависимости от того, что думают другие. Медные драконы, многие эльфы и единороги хаотично-добрые.

**Законно-нейтральные** (ЗН) индивидуумы действуют в соответствии с законом, традицией, или личным кодексом. Многие монахи и некоторые волшебники являются законно-нейтральными.

**Нейтральное** (Н) мировоззрение у тех, кто предпочитает держаться подальше от нравственных вопросов и не принимать ничью сторону, делая то, что кажется лучшим в данное время. Людоящеры, большинство друидов и многие люди являются нейтральными.

**Хаотично-нейтральные** (ХН) существа следуют своим прихотям, держа свою личную свободу превыше всего. Многие варвары и разбойники, а также некоторые барды хаотично-нейтральны.

**Законно-злые** (ЗЗ) существа методично берут то, что хотят, в рамках кодекса традиции, верности, или порядка. Дьяволы, синие драконы и хобгоблины законно-злые.

**Нейтрально-злое** (НЗ) мировоззрение у тех, кто делает всё, что может сойти им с рук, без сострадания и угрызений совести. Многие дроу, некоторые облачные великаны и юголоты нейтрально-злы.

**Хаотично-злые** (ХЗ) существа действуют со спонтанной жестокостью, вызванной их жадностью, ненавистью или жаждой крови. Демоны, красные драконы и орки хаотично-злы.

## Мировоззрение в мультивселенной

Для многих существ мировоззрение является вопросом морального выбора. Люди, дварфы, эльфы и другие народы могут выбрать, чему они следуют — путям добра или зла, порядка или хаоса. По легенде добрые боги, которые создали расы, даровали им свободную волю для определения своей судьбы, зная, что добро нельзя навязать силой.

Злые же божества, создавшие другие расы, создавали себе рабов. У этих рас характер от рождения похож на характер их божеств. Большинство орков разделяет жестокую и дикую натуру своего бога, Груумша, и потому склонны к злу. Даже если орк выберет доброе мировоззрение, он всю свою жизнь будет бороться с врождёнными помыслами (даже полуорки чувствуют томительное влияние бога орков).

Мировоззрение — важная часть природы небожителей и исчадий. Дьяволы не сами решают быть законно-злыми, и у них нет врождённой склонности к законно-злому мировоззрению. Они законно-злы по своей сущности. Если дьявол перестанет быть законно-злым, он перестанет быть дьяволом.

Многие существа, лишённые рационального мышления, не имеют мировоззрения как такового. Такие существа не могут совершать моральный и этический выбор, и действуют согласно звериной природе. Акулы, например, дикие хищники, но они не злы; у них нет мировоззрения.

## Языки

Ваша раса указывает языки, на которых ваш персонаж может говорить по умолчанию, а предыстория может дать ещё несколько языков на выбор. Запишите эти языки на листе персонажа.

Выберите языки из таблицы обычных языков или из тех, что считаются обычными в вашей кампании. С разрешения Мастера, вы можете выбрать язык из таблицы экзотических языков или тайный язык, такой как жаргон воров или язык друидов.

### Дварфская письменность: Пример алфавита

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ᚲ | T | ⅃ | ꓶ | ≷ | ᛈ | ∏ | ŧ | ɿ | Ɉ | ᐅ | Ƭ | ᚠ |

| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| ≷ | ∩ | Γ | I | Ŀ | ᐳ | ᚠ | ϟ | ᚦ | ł | ϡ | Π | ᚲ |

Некоторые из этих языков на деле являются семействами языков с многочисленными диалектами. Например, Первичный язык включает диалекты Акван, Ауран, Игнан, и Терран, по одному на каждый из четырёх стихийных планов. Существа, говорящие на разных диалектах одного языка могут общаться между собой.

### Обычные языки

| Язык | Типичный представитель | Письменность |
|---|---|---|
| Великаний | Огры, великаны | Великанья |
| Гномий | Гномы | Дварфская |
| Гоблинский | Гоблиноиды | Дварфская |
| Дварфский | Дварфы | Дварфская |
| Общий | Люди | Общая |
| Орочий | Орки | Дварфская |
| Полуросликов | Полурослики | Общая |
| Эльфийский | Эльфы | Эльфийская |

### Экзотические языки

| Язык | Типичный представитель | Письменность |
|---|---|---|
| Бездны | Демоны | Инфернальная |
| Глубинная Речь | Иллитиды, злобоглазы | — |
| Драконий | Драконы, драконорождённые | Драконья |
| Инфернальный | Дьяволы | Инфернальная |
| Небесный | Небожители | Небесная |
| Первичный | Элементали | Дварфская |
| Подземный | Купцы Подземья | Эльфийская |
| Сильван | Фейские существа | Эльфийская |

## Персонализация

Конкретизируйте личность своего персонажа — определите его привычки, манеры, убеждения и недостатки, которые определяют его, как уникальную личность. Это поможет вам вдохнуть в него жизнь во время игры. Здесь представлены четыре категории персонализации: черты характера, идеалы, привязанности и слабости. Помимо этих категорий стоит подумать о типичных фразах, жестах, больных местах, в общем, обо всём, что вы можете представить.

Все предыстории, предложенные далее, включают в себя варианты, способные разжечь ваше воображение. Вы не обязаны выбирать только из них, но они являются хорошей отправной точкой.

### Тика и Артемис: Мировоззрение

У Тики Вейлан нейтрально-доброе мировоззрение, у неё доброе сердце, и она всегда помогает нуждающимся, если может. Артемис же законно-злой, он ни в грош не ставит ценность жизни, во всяком случае, с точки зрения своей профессии убийцы.

Будучи злым персонажем, Артемис плохо подходит на роль искателя приключений. Он зол и эгоистичен, и только острая необходимость или выгода заставит его сотрудничать с другими героями. В большинстве игр злые искатели приключений приносят много проблем в группах, которые не разделяют их интересы. Чаще всего злое мировоззрение имеют злодеи и чудовища.

### Черты характера

Определите две черты характера своего персонажа. Черты характера это простой способ отличить вашего персонажа от любого другого. Эти черты должны рассказывать о вашем персонаже что-то интересное и забавное. Они должны рассказать нечто особенное, что могло бы выделить его среди остальных. «Я умный» — плохая черта, так как подходит многим персонажам. «Я прочёл все книги в Крепости Свечи» говорит об интересах вашего персонажа значительно больше.

Черты характера могут рассказывать о достижениях вашего персонажа, его пристрастиях или страхах, его манерах и самооценке. Они могут что-то рассказывать о его игровых характеристиках.

Можно придумать черты характера, посмотрев на максимальную и минимальную характеристику своего персонажа, и придумав по черте, связанной с ними. Обе могут быть как положительными, так и отрицательными. Например, вы можете пытаться преодолеть свои недостатки, если речь идёт о низком значении, либо это может быть излишняя самоуверенность и дерзость, если речь идёт о высоком значении.

### Идеалы

Определите один идеал, что движет вашим персонажем. Идеалы — это вещи, в которые вы верите настолько сильно, что они определяют ваши моральные принципы и линию поведения. Идеалы охватывают все аспекты жизни: от жизненных целей до убеждений.

Идеалы способны ответить на такие вопросы как: Какие принципы вы никогда не предадите? Что заставит вас пойти на жертвы? Что направляет все ваши усилия и амбиции? Что является самым важным, к чему стоит стремиться?

### Эльфийская письменность: Пример алфавита

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|

### Тика и Артемис: Персонализация

У Тики и Артемиса имеются существенные отличия. Тика Вейлан не любит хвастунов и боится высоты из-за неудачного падения во время её карьеры в качестве вора. Артемис Энтрери всегда готов к худшему и двигается быстро и уверенно.

Рассмотрим их идеалы. Тика Вейлан по-детски невинна, она верит в ценность жизни и в то, что каждый может быть в чём-то хорош. Нейтрально-доброе мировоззрение разделяет её идеалы жизни и уважения. Артемис Энтрери никогда не поддаётся эмоциям, он постоянно испытывает себя, чтобы улучшить свои навыки. Его законно-злое мировоззрение даёт ему идеалы непредвзятости и жажды власти.

Привязанность Тики ведёт нас к таверне Последний Приют. Хозяин таверны дал ей шанс начать новую жизнь, и её дружба с искателями приключений началась в то время, пока она там работала. Разрушение таверны драконидами даёт Тике очень серьёзную причину ненавидеть их всей душой. Её привязанность может быть описана так: «Я сделаю всё, чтобы покарать драконидов за разрушение Последнего Приюта».

Привязанность Артемиса это странные, почти парадоксальные отношения с Дриззтом До'урденом, равного ему по фехтованию и мрачной решимости. В первом их сражении с Дриззтом Артемис увидел нечто особенное в своём противнике и понял, что его жизнь изменится к лучшему, если он будет больше походить на легендарного дроу. С той встречи Артемис стал не просто убийцей и преступником — соперничество с Дриззтом превратило его в настоящего антигероя. Его привязанность можно описать следующими словами: «Я не остановлюсь, пока не стану лучше, чем сам Дриззт До'урден».

У обоих персонажей есть слабости. Тика Вейлан наивна и эмоционально уязвима. Она моложе своих товарищей, и ей досадно, что они всё ещё думают о ней как о ребёнке, которого они встретили несколько лет назад. Она может даже пойти против своих принципов, если будет верить, что это позволит ей доказать свою зрелость перед друзьями. Артемис Энтрери ограждает себя от любых взаимоотношений и просто хочет, чтобы его оставили в покое.

Вы можете выбрать любые идеалы, которые вам приглянулись, но отталкиваться от вашего мировоззрения при их выборе было бы правильным решением. Каждая предыстория включает в себя шесть вариантов идеалов, пять из которых связаны с возможным мировоззрением: закон, хаос, добро, зло, нейтральность. Последняя определяет предысторию без учёта моральных или этических норм.

### Привязанности

Создайте одну привязанность для своего персонажа. Привязанности определяют взаимосвязь вашего персонажа с людьми, местами или историческими событиями. Они связывают вас с некоторыми вещами в вашей предыстории. Они могут вдохновить вас на подвиги, или же заставят вас действовать вопреки убеждениям, если вы вдруг окажетесь в опасности. Они могут влиять на личность персонажа так же сильно, как и его идеалы, определяя его цели и стремления.

Привязанности позволяют ответить на вопросы: Кто вам действительного дорог? Какое место имеет для вас особенное значение? О чём вы заботитесь?

Ваши привязанности могут быть переплетены с вашим классом, предысторией, расой и прочими аспектами вашей истории. Вы можете получать новые привязанности во время приключений.

### Слабости

И, наконец, выберите слабость своего персонажа. Слабость вашего персонажа может выражаться в личном враге, страхе, страсти, недостатке — в общем, это всё то, что можно использовать против вас. Ваша слабость позволяет ответить на вопросы: Что вас бесит? Кто (или что) пугает вас? Кто считает вас своим врагом?

## Вдохновение

Вдохновение это правило, позволяющее Мастеру награждать вас за хороший отыгрыш черт, идеалов, привязанностей и слабостей. Используя вдохновение, вы можете лучше изобразить сострадание к попрошайкам, получая преимущество в переговорах с Принцем Нищих. Или вдохновение может помочь в защите родной деревни, когда вы сопротивляетесь вредоносному заклинанию волшебника, который напал на неё.

### Когда даётся вдохновение

Мастер может даровать вам вдохновение по нескольким причинам. Обычно вдохновение даётся за хороший отыгрыш черты характера, слабости или привязанности, или просто в драматичный момент игры. Спросите Мастера, за что он даёт вдохновение во время игры.

Вы не можете накапливать вдохновения — оно или есть, или нет.

### Драконья письменность: Пример алфавита

| A | B | C | D | E | F | G | H | I | J | K | L | M |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | |

| N | O | P | Q | R | S | T | U | V | W | X | Y | Z |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | | | | | | |

## Использование вдохновения

Если у вас есть вдохновение, вы можете использовать его для улучшения броска атаки, спасброска или проверки характеристики. Вы совершаете бросок с преимуществом.

Кроме того, если у вас есть вдохновение, вы можете наградить другого игрока за хороший отыгрыш, реализацию хитроумного решения или просто за что-то захватывающее. Когда другой персонаж делает то, что делает сюжет увлекательным или интересным, вы можете передать ему своё вдохновение.

# Предыстории

Каждая история имеет своё начало. Истоки истории вашего персонажа могут описывать, почему он выбрал дорогу приключений, и как он стал тем, кем является. Ваш воин может быть благородным рыцарем или седым суровым солдатом. Ваш волшебник может быть мудрецом или ремесленником. Ваш плут может быть агентом гильдии воров или замаскированным шутом.

Выбор предыстории предоставляет вам важные сюжетные элементы в самобытности вашего персонажа. Что изменилось в жизни вашего персонажа после предыстории? Что заставило бросить вашу деятельность и отправиться на поиски приключений? Где вы взяли деньги на покупку своего снаряжения, или, если у вас предыстория богача, почему у вас нет больше денег? Как вы узнали навыки своего класса? Что отличает вас от обычных людей, которые имеют такую же предысторию?

## Владения

Каждая предыстория даёт вашему персонажу владение двумя навыками. Навыки описаны в главе 7.

Кроме того, большинство предысторий даёт персонажу владение одним или несколькими инструментами. Инструменты и владение ими описаны в главе 5.

Если персонаж получает владение одним и тем же из двух разных источников, он может выбрать другое владение того же вида (навыком или инструментом).

## Языки

Некоторые предыстории также дают вам возможность выучить языки в дополнение к тем, которые даёт ваша раса. Смотрите раздел «Языки» выше в этой главе.

### Тика и Артемис: Предыстории

И Тика Вейлан и Артемис Энтрери провели свои детские годы как беспризорники. Позже Тика подрабатывала в баре, но это не изменило её привычек, что даёт ей владение навыками Ловкость рук и Скрытность, а также владение воровскими инструментами. Артемис пошёл по пути преступности, что даёт ему владение навыками Обман и Скрытность, а также владение воровскими инструментами и инструментами отравителя.

Образцы предысторий, описанных в этой главе, предоставляют как конкретные преимущества (умения, владения и дополнительные языки), так и рекомендации к отыгрышу.

## Снаряжение

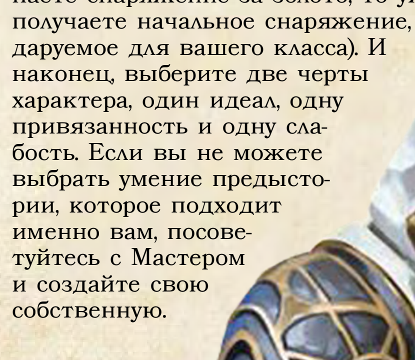
Каждая предыстория подразумевает владение некоторым имуществом. Если вы используете опциональное правило из главы 5, и приобретаете начальное снаряжение за золото, вы не получаете начальное снаряжение от предыстории.

## Персонализация

Каждая предыстория имеет набор персональных качеств, основанных на ней. Вы можете выбрать их самостоятельно, бросить кость, чтобы определить их случайно, или использовать в качестве рекомендаций, чтобы создать собственные.

## Собственная предыстория

Возможно, вы захотите изменить некоторые особенности предыстории, чтобы они лучше подходили вашему персонажу или игровому миру. Для создания собственной предыстории вы можете изменить одно умение на любое другое, выбрать два любых навыка и выбрать владение инструментами и языками, чтобы в сумму их было не больше двух, из образцов других предысторий. Вы можете взять набор снаряжения из выбранной предыстории или потратить золото для закупки снаряжения, как сказано в главе 5 (если вы покупаете снаряжение за золото, то уже не получаете начальное снаряжение, даруемое для вашего класса). И наконец, выберите две черты характера, один идеал, одну привязанность и одну слабость. Если вы не можете выбрать умение предыстории, которое подходит именно вам, посоветуйтесь с Мастером и создайте свою собственную.



## Прислужник

Вы провели свою жизнь, служа в храме, посвящённому какому-то конкретному богу или же пантеону богов. Вы — посредник между царством небесным и миром живых. Вы совершали священные ритуалы и приносили жертвоприношения для того чтобы молящиеся могли предстать пред ликом богов. Вы не обязательно жрец — совершение священных обрядов не то же самое, что направление божественной силы.

Выберите божество, пантеон богов или полубожественную сущность из тех, что перечислены в приложении Б или предложены Мастером, и продумайте вместе с Мастером природу вашего религиозного служения. Вы были младшим служкой в храме, с детства помогающим священникам? Или вы верховный жрец, получивший видение, как можно послужить своему богу? Возможно, вы — лидер небольшого культа, не имеющего своего храма, или даже представитель оккультных сил, служивший чудовищному повелителю, но отрёкшийся от него.

**Владение навыками:** Проницательность, Религия
**Языки:** Два на ваш выбор
**Снаряжение:** Священный символ (подаренный вам в момент принятия священного сана), молитвенник или молитвенный барабан, 5 палочек благовоний, облачение, комплект обычной одежды, поясной кошель с 15 зм

### Умение: Приют для верующих

Вы и ваши спутники можете рассчитывать на бесплатное лечение и уход в храмах, святынях и других подобных местах, посвящённых вашей вере. Вам придётся предоставить материальные компоненты для заклинаний, если таковые понадобятся. Те, кто разделяют вашу веру, могут обеспечить вам (но только вам) скромное существование.

У вас также могут быть связи с каким-то конкретным храмом, посвящённым вашему божеству или пантеону, в котором у вас есть жилая комната. Пока вы находитесь с этим храмом в хороших отношениях, находясь неподалёку от него, вы можете попросить у его служителей помощи, если она не подвергнет их опасности.

### Персонализация

Прислужники изучают историю и догматы своей веры, и на их привычки и идеалы влияет их отношение к храмам, святыням и иерархиям. Их слабостью может быть лицемерие или еретическая идея, либо идеал или привязанность, возведённая до гротеска.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Я идеализирую конкретного героя своей веры и постоянно ссылаюсь на его поступки и свершения. |
| 2 | Я могу найти общую позицию даже у самых яростных врагов, сопереживая им, и всегда стремясь к примирению. |
| 3 | Я вижу знамения в каждом событии и поступке. Боги пытаются говорить с нами, нужно лишь прислушаться. |
| 4 | Ничто не может поколебать мой оптимизм. |
| 5 | При любой оказии я цитирую (или перевираю) священные тексты и притчи. |
| 6 | Я терпим (или нетерпим) к другим верованиям, и уважаю (или порицаю) поклонение другим богам. |
| 7 | Я люблю хорошую еду, выпивку и высокое общество представителей своего храма. Жизнь вдали от этого меня раздражает. |
| 8 | Я пробыл в храме слишком долго, и мне недостаёт опыта взаимодействия с людьми за его пределами. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Традиции.** Мы должны сохранить и защитить древние традиции богослужения и совершения священных таинств. (Законный) |
| 2 | **Милосердие.** Несмотря на затраченные усилия, я всегда пытаюсь помочь тем, кто в нужде. (Добрый) |
| 3 | **Перемены.** Мы должны помогать привносить в мир перемены, которых наши божества постоянно жаждут. (Хаотичный) |
| 4 | **Власть.** Я надеюсь однажды подняться на самую вершину своей религиозной иерархии. (Законный) |
| 5 | **Вера.** Я верю, что моё божество направляет меня. И что усердная работа всегда будет вознаграждена. (Законный) |
| 6 | **Стремление.** Я ищу шанс доказать, что я достоин благословления своего божества, совершая деяния в соответствии с его учениями. (Любой) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Я не пощажу живота своего, лишь бы найти древнюю реликвию своей веры, что была потеряна давным-давно. |
| 2 | Однажды я отомщу развращённым представителям верховной иерархии своего храма, что объявили меня еретиком. |
| 3 | Я обязан своей жизнью священнику, который позаботился обо мне, когда умерли родители. |
| 4 | Всё, что я делаю — для простых людей. |
| 5 | Я пойду на всё что угодно, дабы защитить свой храм. |
| 6 | Я пытаюсь сохранить священные тексты, которые мои враги считают еретическими и пытаются уничтожить. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Я не проявляю снисходительности к другим, но к себе я ещё более суров. |
| 2 | Я слишком доверяю тем, кто обладает властью в моей церковной иерархии. |
| 3 | Моя набожность зачастую приводит к тому, что я слепо верю всем, кто исповедует мою религию. |
| 4 | Я непреклонен в своих убеждениях. |
| 5 | Я настороженно отношусь к незнакомцам и всегда жду от них худшего. |
| 6 | Однажды выбрав цель, я становлюсь одержимым ею в ущерб всему прочему в своей жизни. |

## Шарлатан

Вы хорошо знаете людей. Вы понимаете, что ими движет, и можете распознать их самые сокровенные желания спустя всего пару минут после начала разговора. Несколько наводящих вопросов, и вот вы уже читаете их словно книжки, написанные для детей. Это полезный талант, и вы вполне готовы использовать его себе на благо.

Вы знаете, что люди хотят, и вы даёте им это, или же обещаете дать. Чувство здравого смысла должно заставлять людей держаться подальше от тех вещей, которые слишком хорошо звучат, чтобы быть правдой. Но здравый смысл куда-то улетучивается, когда вы неподалёку. Бутылочка с розовой жидкостью всенепременно вылечит эту неблаговидную сыпь, а эта чудодейственная мазь (не более чем горсть жира, смешанного с серебряной пылью) без сомнения вернёт молодость и энергичность. Все эти чудеса, конечно, звучат неправдоподобно, но вы знаете, как преподнести их так, чтобы они казались крайне выгодным делом.

**Владение навыками:** Ловкость рук, Обман
**Владение инструментами:** Набор для грима, набор для фальсификации
**Снаряжение:** Комплект отличной одежды, набор для грима, приспособление для жульничества на ваш выбор (десять запечатанных бутылей с подкрашенной жидкостью, набор шулерских костей, колода краплёных карт или кольцо с печатью какого-нибудь воображаемого герцога), поясной кошель с 15 зм

### Излюбленные махинации

У каждого шарлатана есть свой излюбленный подход к совершению афер.

| к6 | Афера |
|---|---|
| 1 | Я мухлюю в азартных играх. |
| 2 | Я подделываю монеты или документы. |
| 3 | Я втираюсь к людям в доверие, чтобы потом играть на их слабостях и наживаться за их счёт. |
| 4 | Я меняю личности как перчатки. |
| 5 | Я занимаюсь уличным жульничеством с помощью ловкости рук. |
| 6 | Я убеждаю людей, что эта бесполезная куча хлама стоит их кровно заработанных денег. |

### Умение: Поддельная личность

Вы создали себе вторую личность, включая необходимые документы, знакомства и маскировку, что позволяет вам перевоплощаться в этот образ. В дополнение к этому вы можете подделывать документы, включая официальные документы и личные письма, если ранее видели пример подобного документа или почерк, который пытаетесь скопировать.

### Персонализация

Шарлатаны — яркие персонажи, скрывающиеся за создаваемыми масками. Они являются отражениями того, что другие хотят видеть, во что другие верят, и как другие видят мир. Их истинную натуру может мучить совесть, постоянное недоверие, и им может угрожать враг.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Я легко начинаю и разрываю романтические отношения, и постоянно нахожусь в поиске новой пассии. |
| 2 | У меня припасены шуточки на все случаи жизни, особенно на те, где юмор вообще неуместен. |
| 3 | Лесть — мой излюбленный способ добиться желаемого. |
| 4 | Я прирождённый игрок, и не могу удержаться от риска, если на кону стоит что-то стоящее. |
| 5 | Я постоянно вру, зачастую даже без малейшей на то причины. |
| 6 | Сарказм и оскорбления — мои излюбленные приёмы. |
| 7 | Я ношу с собой различные святые символы, и взываю к тем божествам, что лучше подходят для каждого конкретного случая. |
| 8 | Я тащу в карман всё, что плохо лежит и имеет хоть какую-то ценность. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Независимость.** У меня свободолюбивая натура — никто не смеет указывать мне, что делать. (Хаотичный) |
| 2 | **Честность.** Я никогда не выберу своей жертвой людей, которые находятся в бедственном положении. (Законный) |
| 3 | **Милосердие.** Я распределяю добытые деньги между людьми, которые в них действительно нуждаются. (Добрый) |
| 4 | **Креативность.** Я никогда не иду проторённой дорожкой. (Хаотичный) |
| 5 | **Дружба.** Материальные блага приходят и уходят, а друзья остаются. (Добрый) |
| 6 | **Стремление.** Я собираюсь стать кем-то значимым в этой жизни. (Любой) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Я перешёл дорожку не тому человеку, и должен постоянно заботиться о том, чтобы мне и моим близким не навредили. |
| 2 | Я всем обязан своему наставнику — ужасному человеку, который, вполне вероятно, гниёт сейчас в какой-нибудь тюрьме. |
| 3 | Где-то живёт мой ребёнок, который не знает обо мне. И для него я пытаюсь сделать этот мир лучше. |
| 4 | Я отпрыск благородного рода, и когда-нибудь заберу свои земли и титул у тех, кто их украл. |
| 5 | Влиятельный враг убил дорогого мне человека. И однажды я отомщу. |
| 6 | Я пустил по миру человека, который того не заслуживал. Я стремлюсь искупить свой проступок, но скорее всего никогда себя не прощу. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Я не могу устоять перед смазливой мордашкой. |
| 2 | Я постоянно в долгах. Я трачу свои нечестно нажитые деньги быстрее, чем их добываю. |
| 3 | Я убеждён в том, что никто не сможет одурачить меня так, как я одурачиваю других. |
| 4 | Я слишком жаден до золота. И не могу противиться риску, если в этом замешаны деньги. |
| 5 | Я не могу устоять и не облапошить людей, стоящих гораздо выше, чем я. |
| 6 | Я ненавижу себя за это, но я сбегу, чтобы спасти свою собственную шкуру, если вдруг запахнет жареным. |

## Преступник

Вы опытный преступник с большим послужным списком. Вы провели много времени, вращаясь в преступных кругах, и до сих пор имеете связи с подпольным миром. В отличие от обычных людей вы близко познакомились с убийствами, воровством и жестокостью, что пропитывают низшие слои общества. Вы научились выживать, пренебрегая правилами и ограничениями, которым подчиняются другие.

**Владение навыками:** Обман, Скрытность
**Владение инструментами:** Воровские инструменты, один игровой набор.
**Снаряжение:** Ломик, комплект обычной тёмной одежды с капюшоном, поясной кошель с 15 зм

### Преступная направленность

Существует много разновидностей преступников: в воровской гильдии или другой похожей организации отдельные члены занимаются различным промыслом и играют разные роли. И даже преступники-одиночки обычно занимаются чем-то конкретным.

| к8 | Направленность |
|---|---|
| 1 | Взломщик |
| 2 | Вымогатель |
| 3 | Грабитель с большой дороги |
| 4 | Карманник |
| 5 | Контрабандист |
| 6 | Наёмный убийца |
| 7 | Скупщик краденого |
| 8 | Шантажист |

### Умение: Криминальные связи

У вас есть надёжное доверенное лицо, которое выступает в роли вашего связного в криминальных кругах. Вы умеете получать и отправлять сведения связному, даже через большие расстояния: например, вы знаете местных посыльных, продажных караванщиков и нечистых на руку матросов, которые могут доставить сообщение для вас.

### Персонализация

Преступники на первый взгляд могут выглядеть злодеями, и многие из них действительно злы. Но у некоторых есть такие черты, за которые их можно и простить. Даже среди воров есть честь, но преступники редко относятся с уважением к властям и их представителям.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | У меня всегда есть план на случай, если всё пойдёт не так как задумано. |
| 2 | Я всегда хладнокровен, несмотря ни на что. Я никогда не повышаю голоса и не позволяю эмоциям управлять мной. |
| 3 | На новом месте я первым делом подмечаю, где находятся различные ценности — или места, где они могут быть спрятаны. |
| 4 | Я предпочту обзавестись ещё один другом, нежели ещё одним врагом. |
| 5 | У меня проблемы с доверием. Те, кто выглядят самыми порядочными, зачастую скрывают множество грязных секретов. |
| 6 | Мне наплевать на риск. Никогда не говорите мне о возможных последствиях. |
| 7 | Наилучший способ заставить меня сделать что-то — сказать мне этого не делать. |
| 8 | Я срываюсь даже от малейшего оскорбления. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Честь.** Я не краду у своих «коллег». (Законный) |
| 2 | **Свобода.** Любые оковы должны быть сломлены, как и те, кто их выковал. (Хаотичный) |
| 3 | **Милосердие.** Я краду у богачей, чтобы помочь людям в беде. (Добрый) |
| 4 | **Жадность.** Я сделаю всё что угодно, лишь бы разбогатеть. (Злой) |
| 5 | **Друзья.** Я верен не каким-то там идеалам, но своим друзьям. А все остальные могут катиться к чертям. (Нейтральный) |
| 6 | **Искупление.** В каждом есть что-то хорошее. (Добрый) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Я пытаюсь оплатить старый долг одному щедрому благодетелю. |
| 2 | Свои нечестно заработанные деньги я трачу на помощь своей семье. |
| 3 | У меня забрали нечто важное, и я намереваюсь выкрасть это обратно. |
| 4 | Я стану величайшим вором из всех, когда-либо живших. |
| 5 | Я виновен в ужасающем преступлении. Надеюсь, я смогу простить себя за это. |
| 6 | Близкий человек погиб из-за ошибки, которую я совершил. Это не повториться вновь. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Когда я вижу что-то ценное, я не могу думать ни о чём другом, кроме мыслей о том, как это украсть. |
| 2 | Когда я становлюсь перед выбором между друзьями и деньгами, я обычно выбираю деньги. |
| 3 | Если есть какой-то план, я его наверняка забуду. А если не забуду, то попросту проигнорирую. |
| 4 | У меня есть привычка, которая выдаёт меня, когда я вру. |
| 5 | Я поджимаю хвост и убегаю, когда всё складывается плохо. |
| 6 | Невинный человек находится в тюрьме из-за преступления, что я совершил. Меня это не беспокоит. |

### Разновидность преступника: Шпион

Несмотря на то, что ваши способности не слишком отличаются от способностей взломщика или контрабандиста, вы научились применять их в другом ключе: в качестве специалиста по шпионажу. Вполне возможно, что вы — официально уполномоченный агент короны, или же вы просто продаёте добытые сведения тому, кто больше заплатит.

## Артист

Вам нравится выступать на публике. Вы знаете, как их развлечь, очаровать и даже воодушевить. Ваша поэзия может трогать сердца слушателей, пробуждать в них горе или радость, смех или гнев. Ваша музыка ободряет их или заставляет скорбеть. Ваши танцы захватывают, а шутки всегда смешны. Чем бы вы ни занимались, ваша жизнь тесно связана с искусством.

**Владение навыками:** Акробатика, Выступление
**Владение инструментами:** Набор для грима, один вид музыкального инструмента
**Снаряжение:** Музыкальный инструмент (на ваш выбор), подарок от поклонницы (любовное письмо, локон волос или безделушка), костюм, поясной кошель с 15 зм

### Номера артиста

Хороший артист обладает разнообразными номерами. Выберите от одного до трёх амплуа из приведённой таблицы, чтобы определить, чем вы развлекаете публику.

| к10 | Амплуа |
|---|---|
| 1 | Акробат |
| 2 | Актёр |
| 3 | Жонглёр |
| 4 | Музыкант |
| 5 | Певец |
| 6 | Пожиратель огня |
| 7 | Поэт |
| 8 | Рассказчик |
| 9 | Танцор |
| 10 | Шут |

### Умение: По многочисленным просьбам

Вы всегда можете найти место для выступления. Обычно это таверна или постоялый двор, но это может быть цирк, театр или даже двор знатного господина. В этом месте вы получаете бесплатный постой и еду по скромным или комфортным стандартам (в зависимости от качества заведения), если вы выступаете каждый вечер. Кроме того, ваши выступления делают вас местной знаменитостью. Когда посторонние узнают вас в городе, в котором вы давали представление, они, скорее всего, будут к вам относиться хорошо.

### Персонализация

Успешные артисты могут овладевать вниманием публики, поэтому у них яркий или напористый характер. Они могут быть романтичными, и в искусстве и красоте часто обращаются к возвышенным идеалам.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Для любой ситуации я найду подходящий рассказ. |
| 2 | Куда бы я ни пришёл, я начинаю собирать местные слухи и распространять сплетни. |
| 3 | Я безнадёжный романтик, всегда ищущий «кого-то особого». |
| 4 | Никто не сердится на меня или возле меня подолгу, так как я могу разрядить любую напряжённую обстановку. |
| 5 | Мне нравятся оскорбления, даже если они направлены на меня. |
| 6 | Мне обидно, если я не нахожусь в центре внимания. |
| 7 | Превыше всего я ценю совершенство. |
| 8 | Моё настроение и намерения меняются так же быстро как ноты в музыке. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Красота.** Выступая, я делаю мир лучше. (Добрый) |
| 2 | **Традиции.** Рассказы, легенды и песни прошлого не должны забываться, так как они учат нас тому, кто мы такие. (Законный) |
| 3 | **Творчество.** Миру нужны новые идеи и смелые действия. (Хаотичный) |
| 4 | **Жадность.** Я занимаюсь всем этим ради денег и славы. (Злой) |
| 5 | **Народ.** Мне нравится видеть улыбки на лицах во время выступления. В этом-то всё дело. (Нейтральный) |
| 6 | **Честность.** Искусство должно отражать душу; оно должно идти изнутри и показывать, чем мы являемся. (Любой) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Мой инструмент — самое драгоценное, что у меня есть, и он напоминает мне о моей любви. |
| 2 | Кто-то украл мой драгоценный инструмент, и когда-нибудь я верну его. |
| 3 | Я хочу быть знаменитым, чего бы это ни стоило. |
| 4 | Я боготворю героя старых рассказов, и всегда сравниваю свои поступки с его. |
| 5 | Я всё сделаю, чтобы доказать превосходство над ненавистным конкурентом. |
| 6 | Я сделаю что угодно для других членов моей старой труппы. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Я пойду на всё ради славы и известности. |
| 2 | Не могу устоять перед смазливым личиком. |
| 3 | Я не могу вернуться домой из-за скандала. Неприятности такого рода словно преследуют меня. |
| 4 | Однажды я высмеял дворянина, который всё ещё хочет оторвать мне голову. Это была ошибка, но я могу повторить её ещё неоднократно. |
| 5 | Я не могу скрывать свои истинные чувства. Острый язык всегда приносит мне неприятности. |
| 6 | Я очень стараюсь исправиться, но друзьям не стоит на меня полагаться. |

### Разновидность артиста: Гладиатор

Гладиатор — такой же артист как менестрель или циркач, обученный превращать бой в искусство, от которого ликуют толпы. Вашим амплуа являются яркие сражения, хотя вы можете быть при этом акробатом или актёром. При использовании умения «По многочисленным просьбам» вы можете найти место для выступления в месте, где развлекают сражениями — арену гладиаторов или тайный бойцовский клуб. Вы можете заменить музыкальный инструмент в снаряжении на недорогое, но необычное оружие, такое как трезубец или сеть.

## Народный герой

У вас было низкое социальное положение, но судьбой было уготовано большее. Жители вашей родной деревни уже считают вас своим героем, но вам предначертано сражаться с тиранами и чудовищами, угрожающими другим.

**Владение навыками:** Выживание, Уход за животными

**Владение инструментами:** Один вид ремесленных инструментов, транспортное средство (наземное)

**Снаряжение:** Ремесленные инструменты (один вид на ваш выбор), лопата, железный горшок, обычная одежда, поясной кошель с 10 зм

### Определяющее событие

Вы занимались обычным делом для деревенщины. Возможно, вы возделывали землю, трудились в шахте, прислуживали дворянину, пасли скот, рубили деревья или копали могилы. Но потом произошло нечто, втянувшее вас в великие события. Выберите или определите случайно определяющее событие, сделавшее вас героем среди своего народа.

| к10 | Определяющее событие |
|---|---|
| 1 | Я дал отпор прислужникам тирана. |
| 2 | Я спас народ от природного катаклизма. |
| 3 | Я сразился один на один с ужасным чудищем. |
| 4 | Я обокрал продажного торговца, чтобы помочь бедным. |
| 5 | Я возглавил ополчение, отбросившее врага. |
| 6 | Я вломился в замок тирана и украл оружие для своего народа. |
| 7 | Я учил крестьян, как использовать обычные инструменты в качестве оружия против солдат тирана. |
| 8 | Лорд отменил непопулярный закон после того как я выступил с акцией протеста. |
| 9 | Небожитель, фея или другое подобное существо благословило меня или открыло тайну моего рождения. |
| 10 | Вступив в армию лорда, я получил хорошее звание и заслужил благодарности. |

### Умение: Деревенское гостеприимство

Вы сами из простого народа, и потому легко находите с ними общий язык. Вы можете найти место, чтобы спрятаться, отдохнуть или подлечиться среди обывателей, если только вы не угрожаете им. Они укроют вас от представителей закона и тех, кто ищет вас, но своими жизнями за вас они рисковать не будут.

### Персонализация

Народный герой — один из обывателей, как в хорошем смысле, так и в плохом. Многие из них считают своё происхождение положительной стороной, а не изъяном, и их родное поселение остаётся навсегда очень важным для них.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Я сужу других по поступкам, а не словам. |
| 2 | Если кто-то в беде, я всегда готов прийти на помощь. |
| 3 | Задумав что-то, я прямолинейно иду к цели, невзирая на помехи. |
| 4 | У меня обострённое чувство справедливости, и в споре я всегда ищу самого честного решения. |
| 5 | Я уверен в своих способностях, и стараюсь внушить такую же уверенность в других. |
| 6 | Пусть думают другие. Я предпочитаю действовать. |
| 7 | Я неправильно произношу длинные слова, когда пытаюсь выглядеть умнее. |
| 8 | Я быстро устаю. Когда уже я найду свою судьбу? |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Уважение.** Нужно относиться друг к другу с достоинством и уважением. (Добрый) |
| 2 | **Справедливость.** Закон не должен делать ни для кого исключений, и никто не может стать выше закона. (Законный) |
| 3 | **Свобода.** Тираны не должны угнетать народ. (Хаотичный) |
| 4 | **Мощь.** Если я стану сильным, я смогу брать то, что захочу — и я это заслуживаю. (Злой) |
| 5 | **Искренность.** Нет ничего хорошего в том, что ты притворяешься тем, кем не являешься. (Нейтральный) |
| 6 | **Судьба.** Никто и ничто не собьёт меня с пути к высшему призванию. (Любое) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | У меня есть семья, но я не знаю, где она. Надеюсь, когда-нибудь я увижу их вновь. |
| 2 | Я работал на земле, я люблю землю, и я буду защищать землю. |
| 3 | Один благородный меня дико поколотил, и я вымещаю свой гнев на всех встреченных задирах. |
| 4 | Мои инструменты — символ моей былой жизни, и я ношу их, чтобы не забывать корни. |
| 5 | Я защищаю тех, кто не может защитить себя сам. |
| 6 | Хотел бы я, чтобы та, кого я любил в детстве, разделила со мной судьбу. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Тиран, правящий моими землями, ни перед чем не остановится, лишь бы убить меня. |
| 2 | Я слепо верю в своё предназначение, и не замечаю ни своих недостатков, ни смертельных опасностей. |
| 3 | Те, кто знают меня молодым, знают и мою самую постыдную тайну, так что я никогда не вернусь домой. |
| 4 | Я беззащитен перед пороками большого города, особенно перед пьянством. |
| 5 | Я тайно считаю, что было бы хорошо стать тираном, правящим землями. |
| 6 | Я не доверяю союзникам. |

## Гильдейский ремесленник

Вы — член гильдии ремесленников, знаток в какой-то области, связанный с другими мастеровыми. Вы крепко стоите на ногах в этом торгашеском мире, отделённые своим талантом и богатством от оков феодального строя. Когда-то вы учились у мастера, под опекой гильдии, и вот вы сами стали таким умельцем.

**Владение навыками:** Проницательность, Убеждение
**Владение инструментами:** Один вид ремесленных инструментов
**Языки:** Один на ваш выбор
**Снаряжение:** Один вид ремесленных инструментов, рекомендательное письмо из гильдии, дорожная одежда, поясной кошель с 15 зм

### Специализация гильдии

Обычно гильдии основывают в городах, достаточно больших для того, чтобы сразу несколько ремесленников занимались одним общим делом. Однако ваша гильдия может быть рассредоточенной сетью ремесленников, где каждый работает в своей деревне. Определите вместе с Мастером характер вашей гильдии. Можете выбрать специализацию гильдии из таблицы, а можете определить её случайным образом.

| к20 | Специализация гильдии |
|---|---|
| 1 | Алхимики и аптекари |
| 2 | Гончары и мастера керамики |
| 3 | Жестянщики, проволочники и литейщики |
| 4 | Каллиграфы, писцы и нотариусы |
| 5 | Каменщики и камнерезы |
| 6 | Картографы, землемеры и чертёжники |
| 7 | Кожевенники, меховщики и дубильщики |
| 8 | Кузнецы и бронники |
| 9 | Металлурги и мастера обработки металла |
| 10 | Пивовары и виноделы |
| 11 | Плотники, кровельщики и штукатуры |
| 12 | Повара и пекари |
| 13 | Сапожники и чеботари |
| 14 | Стеклодувы и стекольщики |
| 15 | Столяры, бондари и лучных дел мастера |
| 16 | Судостроители и парусные мастера |
| 17 | Тележники и колёсных дел мастера |
| 18 | Ткачи и красильщики |
| 19 | Художники, иллюстраторы и маляры |
| 20 | Ювелиры и огранщики |

Будучи членом гильдии, вы знаете, как создавать готовые предметы из сырья (отражается вашим владением определённым инструментом), а также основы торговли и бизнеса. Вопрос лишь в том, отказались ли вы от торговли в пользу приключений или стараетесь успевать и там, и там.

## Умение: Членство в гильдии

Будучи авторитетным и уважаемым членом гильдии, вы можете пользоваться особыми преимуществами, предоставляемыми этим членством. Ваши товарищи по гильдии при необходимости предоставят вам жилище и питание, и даже оплатят ваши похороны. В некоторых городах у гильдий есть место для сбора, и там можно потенциально встретить покровителей, союзников и наёмников.

Гильдии часто обладают значительной политической властью. Если вас обвинят в преступлении, гильдия может помочь, если существует вероятность оправдательного приговора. Благодаря гильдии вы получаете доступ к влиятельным политикам, если состоите в гильдии на хорошем счету. Для таких связей может потребоваться жертвование денег или магических предметов в казну гильдии.

Каждый месяц вы должны выплачивать гильдии 5 зм. Если вы пропустите платёж, вы должны вначале оплатить все долги, и только тогда восстановите своё доброе имя в гильдии.

## Персонализация

Гильдейские ремесленники мало чем отличаются от обывателей, пока они не откладывают свои инструменты в сторону и не начинают карьеру искателя приключений. Они понимают ценность тяжёлого труда и важность общности, но они так же как другие подвержены грехам жадности и алчности.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Я считаю, что всё, что делается, должно делаться правильно. Ничего не могу с этим поделать — я перфекционист. |
| 2 | Я сноб, свысока смотрящий на тех, кто не может оценить изящное искусство. |
| 3 | Мне всегда нужно знать, как всё вокруг устроено, и как нужно обращаться с другими. |
| 4 | У меня много остроумных афоризмов и есть пословицы на любой случай. |
| 5 | Я груб с теми, у кого нет моей тяги к честному и справедливому труду. |
| 6 | О своей профессии я могу говорить часами. |
| 7 | Я не могу легко расставаться с деньгами, и могу сколь угодно долго торговаться. |
| 8 | Благодаря работе я прославился, и хочу, чтобы все это ценили. Меня всегда потрясает, когда другие говорят, что не слышали обо мне. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Сообщество.** Все цивилизованные народы обязаны укреплять сообщество и обеспечивать безопасность цивилизации. (Законный) |
| 2 | **Великодушие.** Талант был вручён мне, чтобы я использовал его на благо всего мира. (Добрый) |
| 3 | **Свобода.** Все должны быть свободны, чтобы жить так, как хочется им. (Хаотичный) |
| 4 | **Жадность.** Я просто занимаюсь этим из-за денег. (Злой) |
| 5 | **Народ.** Я предан своему народу, а не идеям. (Нейтральный) |
| 6 | **Стремление.** Я усердно работаю над тем, чтобы стать в своём деле лучшим. |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Мастерская, где я учился ремеслу, для меня — самое важное место в мире. |
| 2 | Я создал кое для кого удивительную работу, но посчитал его недостойным. Я всё ещё ищу того, кто окажется достоин её. |
| 3 | Я по гроб жизни обязан гильдии за то, что она сделала меня тем, кто я есть. |
| 4 | Богатство мне нужно для завоевания сердца возлюбленной. |
| 5 | Когда-нибудь я вернусь в гильдию и докажу, что я лучший из всех. |
| 6 | Я мщу силам зла, которые уничтожили моё торговое дело и разрушили мою жизнь. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Я сделаю всё что угодно, чтобы заполучить что-то редкое или очень ценное. |
| 2 | Мне всегда кажется, что меня пытаются обжулить. |
| 3 | Никто не должен знать, что я однажды украл деньги из казны гильдии. |
| 4 | Мне всегда мало того, что у меня есть — всегда нужно больше. |
| 5 | Я готов убить ради получения благородного титула. |
| 6 | Я ужасно завидую тем, кто может превзойти мой труд. Куда бы я ни пошёл, меня окружают конкуренты. |

## Разновидность гильдейского ремесленника: Гильдейский купец

Вы можете состоять не в гильдии ремесленников, а в гильдии купцов, караванщиков и лавочников. Сами вы ничего не мастерите, но зарабатываете на жизнь, покупая и продавая творения чужих рук (или сырьё, необходимое ремесленникам). Ваша гильдия может быть большим торговым синдикатом (или семейством), с капиталовложениями по всему региону. Возможно, вы перевозите товары из одного места в другое, на корабле, в фургоне или караване, или покупаете их у бродячих торговцев и продаёте в своём маленьком магазинчике. В какой-то мере, жизнь странствующего торговца ближе к приключениям, чем жизнь ремесленника.

Вместо владения ремесленным инструментом вы можете овладеть инструментами навигатора или дополнительным языком. А вместо наличия ремесленных инструментов вы можете начать игру с мулом и телегой.

## Отшельник

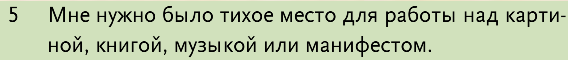
Вы значительную часть своей жизни прожили в уединении — либо в закрытой общине, такой как монастырь, либо вообще в одиночестве. Вдали от шумного общества вы нашли тишину, спокойствие, а возможно, и ответы на важные вопросы.

**Владение навыками:** Медицина, Религия
**Владение инструментами:** Набор травника
**Языки:** Один на ваш выбор
**Снаряжение:** Контейнер для свитков, битком набитый вашими молитвами и изысканиями, тёплое одеяло, обычная одежда, набор травника, 5 зм

### Жизнь в уединении

Почему вы жили в изоляции, и из-за чего вы прервали своё уединение? Придумайте вместе с Мастером точную природу вашего уединения, либо определите её по таблице, случайным образом.

| к8 | Жизнь в уединении |
|---|---|
| 1 | Я искал духовное просветление. |
| 2 | Я жил в общине согласно предписаниям моей веры. |
| 3 | Я был изгнан за преступление, которого не совершал. |
| 4 | Я покинул общество после события, изменившего мою жизнь. |
| 5 | Мне нужно было тихое место для работы над картиной, книгой, музыкой или манифестом. |
| 6 | Мне нужна была община, близкая к природе, вдали от цивилизации. |
| 7 | Я был смотрителем древних руин или реликвии. |
| 8 | Я был пилигримом, ищущим существо, место или реликвию. |



### Умение: Откровение

Тихое уединение в долгом отшельничестве дало вам доступ к великому откровению. Точная природа этого откровения зависит от характера вашего уединения. Это может быть истина о вселенной, божествах, влиятельных созданиях на внешних планах, или силах природы. Это может быть место, которое никто и никогда не видел. Вы могли обнаружить что-то, что давно было забыто, или найти реликвию прошлого, способную переписать историю. Это может быть информация, которая может причинить вред тем, кто изгнал вас, и тем самым ставшая причиной возвращения в общество.

Придумайте вместе с Мастером детали вашего откровения и его влияние на кампанию.

### Персонализация

Некоторым отшельникам комфортно живётся в уединении, а другие жаждут вернуться в общество. Как бы вы ни относились к одиночеству, такая жизнь повлияла на вашу жизненную позицию и идеалы. Некоторые даже сходят с ума от долгих лет вдали от общества.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Я так много прожил в изоляции, что редко говорю, предпочитая жесты и редкое мычание. |
| 2 | Я абсолютно безмятежен, даже в самых ужасных ситуациях. |
| 3 | У лидера моей общины были высказывания для любой ситуации, и я стремлюсь поделиться этой мудростью. |
| 4 | Я ужасно сопереживаю всем, кто страдает. |
| 5 | Мне чужд этикет и общественные ожидания. |
| 6 | Я связываю всё, что происходит со мной, с грандиозным замыслом космического масштаба. |
| 7 | Я часто погружаюсь в свои мысли, отвлекаясь от окружения. |
| 8 | Я работаю над великой философской теорией и люблю тех, кто разделяет мои идеи. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Всеобщее благо.** Мои дары предназначены для всех, я не должен использовать их в одиночку. (Добрый) |
| 2 | **Логика.** Эмоции не должны затмевать наше видение того, что истинно и справедливо, а также наше логическое мышление. (Законный) |
| 3 | **Свободомыслие.** Изыскания и любопытство — столпы прогресса. (Хаотичный) |
| 4 | **Сила.** Уединение и созерцание — путь к мистической и магической силе. (Злой) |
| 5 | **Сам живи и другим не мешай.** Вмешиваясь в дела других, причиняешь одни лишь проблемы. (Нейтральный) |
| 6 | **Самопознание.** Познаешь себя — познаешь всё вокруг. (Любое) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Самое важное для меня — это другие отшельники, жившие рядом, или мой орден. |
| 2 | Я уединился, чтобы спрятаться от тех, кто мог охотиться за мной. Когда-нибудь я сам брошу им вызов. |
| 3 | Я всё ещё ищу просветление, которого не достиг в уединении, но оно по-прежнему ускользает от меня. |
| 4 | Я уединился, потому что влюбился в ту, с кем мне не суждено жить. |
| 5 | Если моё откровение сбудется, мир будет обречён на гибель. |
| 6 | Моя изоляция позволила познать великое зло, уничтожить которое могу один лишь я. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Теперь, вернувшись в мир, я слишком сильно увлекаюсь его радостями. |
| 2 | Я скрываю тёмные, кровожадные мысли, не ушедшие ни после изоляции, ни после медитаций. |
| 3 | Я категоричен в мыслях и подходе к жизни. |
| 4 | Я позволяю жажде победить в споре становиться сильнее дружбы и гармонии. |
| 5 | Я слишком сильно рискую, стремясь найти утраченные частички знаний. |
| 6 | Мне нравится хранить тайны, и я ими ни с кем не делюсь. |

### Другие отшельники

Эта предыстория подразумевает созерцательное уединение в учениях и молитве. Если вы хотите играть жителем суровой дикой местности, избегающим других существ, попробуйте взять предысторию чужеземца. С другой стороны, если вам нужна более религиозная направленность, можете взять предысторию прислужника. Вы можете даже быть шарлатаном, выдающим себя за мудреца и святого, и дурачащим набожных глупцов.

## Благородный

Вы знаете, что такое богатство, власть и привилегии. У вас благородный титул, а ваша семья владеет землями, собирает налоги, и обладает серьёзным политическим влиянием. Вы можете быть изнеженным аристократом, незнакомым с работой и неудобствами, бывшим торговцем, только-только получившим титул, или лишённым наследства негодяем с гипертрофированным чувством собственного права. Или же вы можете быть честным, трудолюбивым землевладельцем, искренне заботящимся о тех, кто живёт и трудится на его земле, ощущая за них ответственность.

Придумайте вместе с Мастером надлежащий титул и определите, какую власть этот титул даёт. Благородный титул не существует сам по себе — он связан со всей вашей семьёй, и каким бы титулом вы ни обладали, вы передадите его своим детям. Вам нужно не только определить титул, но также описать вместе с Мастером вашу семью и её влияние на вас.

Ваша семья старая и прославленная, или она основана недавно? Каким влиянием она обладает, и в какой области? Какая репутация у вашей семьи среди прочих местных аристократов? Как к вам относятся обыватели?

Какое место занимаете вы в своей семье? Являетесь ли вы наследником главы семейства? Перешёл ли к вам уже титул? Как вы относитесь к этой ответственности? Или вы так далеки от получения наследства, что всем всё равно, чем вы там занимаетесь, лишь бы не во вред семье? Как глава вашего семейства относится к вашей карьере искателя приключений? Вы в милости, или родственники сторонятся вас?

Есть ли у вашей семьи герб? Есть ли у вас кольцо с печатью? Может, вы одеты в особые цвета? Есть ли животное, считающееся символом вашей родословной или духовным наставником?

Такие детали помогут сформировать образ вашей семьи в контексте мира и кампании.

**Владение навыками:** История, Убеждение
**Владение инструментами:** Один игровой набор
**Языки:** Один на ваш выбор
**Снаряжение:** Комплект отличной одежды, кольцо-печатка, свиток с генеалогическим древом, кошелёк с 25 зм

### Умение: Привилегированность

Благодаря знатному происхождению, другие хорошо к вам относятся. Вас принимают в высшем обществе, и считается, что у вас есть право посещать любые места. Обыватели изо всех сил стараются сделать вам приятно и избежать вашего гнева, а другие высокородные считают вас своей ровней. Если нужно, вы можете получить аудиенцию местного дворянина.

### Персонализация

Благородные рождаются и растут в особом окружении, и их личность несёт отпечаток этого воспитания. Благородный титул идёт вкупе с множеством обязательств — ответственностью перед семьёй, другими благородными (включая короля), народом, доверенным вашей семье, и даже перед самим титулом. Все эти обязательства другие могут использовать против вас.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Я применяю так много лести, что все, с кем я разговариваю, чувствуют себя самыми чудесными и важными персонами в мире. |
| 2 | Обыватели любят меня за доброту и великодушие. |
| 3 | Один лишь взгляд на мои регалии заставляет перестать сомневаться в том, что я выше немытого отребья. |
| 4 | Я много трачу на то, чтобы выглядеть потрясающе, и по последнему слову моды. |
| 5 | Мне не нравится марать руки, и я не хочу умереть в каком-нибудь неподобающем месте. |
| 6 | Несмотря на благородное рождение, я не ставлю себя выше народа. У всех нас течёт одинаковая кровь. |
| 7 | Потеряв мою милость, обратно её не вернёшь. |
| 8 | Оскорбишь меня, и я сотру тебя в порошок, уничтожу твоё имя, и сожгу твои поля. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Уважение.** Уважение — мой долг. Кем бы ты ни был, к другим нужно относиться с уважением, невзирая на их происхождение. (Добрый) |
| 2 | **Ответственность.** Я должен уважать тех, кто выше меня, а те, кто ниже меня, должны уважать меня. (Законный) |
| 3 | **Независимость.** Я должен доказать, что справлюсь и без заботы своей семьи. (Хаотичный) |
| 4 | **Власть.** Если соберу много власти, никто не посмеет указывать мне, что делать. (Злой) |
| 5 | **Семья.** Настоящая кровь гуще. (Любое) |
| 6 | **Благородный долг.** Я должен защищать тех, кто ниже меня, и заботиться о них. (Добрый) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Я пойду на любой риск, лишь бы заслужить признание семьи. |
| 2 | Союз моего дома с другой благородной семьёй нужно поддерживать любой ценой. |
| 3 | Нет никого важнее других членов моей семьи. |
| 4 | Я влюблён в наследницу семейства, презираемого моей роднёй. |
| 5 | Моя преданность правителю непоколебима. |
| 6 | Обыватели должны считать меня своим героем. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Я втайне считаю всех ниже себя. |
| 2 | Я скрываю позорную тайну, которая может уничтожить мою семью. |
| 3 | Я слишком часто слышал завуалированные оскорбления и угрозы, и потому быстро впадаю в гнев. |
| 4 | У меня неустанная страсть к плотским удовольствиям. |
| 5 | Весь мир вращается вокруг меня. |
| 6 | Я часто навлекаю позор на свою семью словами и действиями. |

### Разновидность благородного: Рыцарь

Во многих обществах рыцари — низший слой благородного сословия, но это всё равно путь в высший свет. Если хотите быть рыцарем, возьмите умение Слуги (смотрите во врезке) вместо Привилегированности. Один из ваших слуг заменяется сквайром, помогающим вам, и при этом учащимся рыцарству. Двое оставшихся могут ухаживать за вашим конём и доспехом (а также они будут помогать его надевать).

Будучи символом благородства и идеалом галантной любви, вы можете добавить в снаряжение знамя или подарок от леди, которой вы вручили своё сердце (она может быть вашей привязанностью).

#### Альтернативное умение: Слуги

Если у вашего персонажа предыстория благородного, вы можете выбрать это умение вместо Привилегированности. На вас работают трое слуг, преданных вашей семье. Это могут быть помощники и слуги, а один может быть дворецким. Это обыватели, выполняющие за вас простую работу, но они не будут за вас сражаться, не пойдут за вами в опасные места (такие как подземелья), и они покинут вас, если их будут подвергать опасности или с ними будут плохо обращаться.

## Чужеземец

Вы выросли в глуши, вдали от цивилизации и её благ. Вы видели миграцию стад, чей размер был больше леса, выживали при температуре, которую горожанам и не представить, и наслаждались таким уединением, что на многие мили вокруг вы были единственным мыслящим существом. Дикая природа в вашей крови, будь вы кочевником, исследователем, затворником, охотником-собирателем или даже мародёром. Даже в неизвестном месте вы найдёте что-то, что вам понятно.

**Владение навыками:** Атлетика, Выживание
**Владение инструментами:** Один вид музыкального инструмента
**Языки:** Один на ваш выбор
**Снаряжение:** Посох, капкан, трофей с убитого животного, комплект одежды путешественника, поясной кошель с 10 зм

### Занятие

Вы были в необычных местах и видели такое, что другие не могут даже вообразить. Подумайте, какие далёкие земли вы посетили, и как они на вас повлияли. Можете совершить бросок по прилагающейся таблице, чтобы определить, чем вы занимались в глуши, а можете сделать выбор самостоятельно.

| к10 | Занятие | к10 | Занятие |
|---|---|---|---|
| 1 | Лесник | 6 | Охотник за головами |
| 2 | Траппер | 7 | Пилигрим |
| 3 | Поселенец | 8 | Кочевник |
| 4 | Проводник | 9 | Охотник-собиратель |
| 5 | Изгнанник | 10 | Мародёр |

### Умение: Странник

Вы отлично запоминаете карты и местность, и всегда можете вспомнить общие характеристики местности, поселения, и прочие особенности в окрестностях. Кроме того, вы каждый день можете находить еду и пресную воду для себя и пяти других товарищей, при условии, что вокруг вас можно найти ягоды, дичь, воду и так далее.

### Персонализация

Часто считающиеся цивилизованными народами грубыми и неотёсанными, чужеземцы не прельщаются жизнью в городе. Узы племени, клана, семьи и положенное место в природе — вот самые важные привязанности чужеземцев.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Мной руководит жажда приключений, которая и увела меня из дома. |
| 2 | Я слежу за друзьями, как если бы они были слепыми котятами. |
| 3 | Однажды я пробежал 40 километров без остановки, чтобы предупредить свой клан о приближающейся орде орков. Если понадобится, я повторю это. |
| 4 | Для любой ситуации у меня есть уроки, извлечённые из наблюдений за природой. |
| 5 | Я не понимаю богатых и воспитанных. Деньги и хорошие манеры не спасут тебя от голодного волка. |
| 6 | Я всё время что-то беру в руки, рассеянно кручу и иногда ломаю. |
| 7 | Я гораздо комфортнее чувствую себя среди зверей, чем среди людей. |
| 8 | Меня действительно вырастили волки. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Перемены.** Жизнь как времена года, постоянно меняется, и мы должны меняться вместе с ней. (Хаотичный) |
| 2 | **Процветание.** Каждый должен поступать так, чтобы всё племя было счастливо. (Добрый) |
| 3 | **Честь.** Если я обесчещу себя, я обесчещу весь свой клан. (Законный) |
| 4 | **Мощь.** Самый сильный имеет право приказывать. (Злой) |
| 5 | **Природа.** Мир природы гораздо важнее построек цивилизации. (Нейтральный) |
| 6 | **Слава.** Я должен завоёвывать славу в сражениях, для себя и своего клана. (Любой) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Моя семья, клан или племя — самые важные вещи в моей жизни, даже когда они далеко от меня. |
| 2 | Осквернение дикой местности на моей родине я считаю личным оскорблением. |
| 3 | Я вымещу свой чудовищный гнев на злодеях, уничтоживших мои земли. |
| 4 | Я последний из своего племени, и должен сделать так, чтобы наши имена вошли в легенды. |
| 5 | Мне являются жуткие видения грядущей катастрофы, и я сделаю всё, чтобы её предотвратить. |
| 6 | Я должен создавать новых детей, которые будут поддерживать моё племя. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Я слишком пристрастен к элю, вину и прочим спиртным напиткам. |
| 2 | В жизни на полную катушку нет места осторожности. |
| 3 | Я помню все полученные оскорбления и таю злобу на всех обидчиков. |
| 4 | Я с трудом доверяю представителям других рас, племён и сообществ. |
| 5 | На любые неурядицы я почти всегда отвечаю насилием |
| 6 | Не думайте, что я буду спасать тех, кто не может сам о себе позаботиться. Сильные должны процветать, а слабые погибают, и это нормально. |

## Мудрец

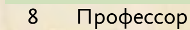
Вы провели много лет, постигая тайны мультивселенной. Вы читали рукописи, изучали свитки, и общались с величайшими экспертами в интересующих вас темах. Всё это сделало вас знатоком в своей области.

**Владение навыками:** История, Магия
**Языки:** Два на ваш выбор
**Снаряжение:** Бутылочка чернил, писчее перо, небольшой нож, письмо от мёртвого коллеги с вопросом, на который вы пока не можете ответить, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм

### Специализация

Чтобы определить область изучаемого вами знания совершите бросок по таблице или выберите один из вариантов самостоятельно.

| к8 | Специализация | к8 | Специализация |
|---|---|---|---|
| 1 | Академик с испорченной репутацией | 5 | Исследователь |
| 2 | Алхимик | 6 | Писец |
| 3 | Астроном | 7 | Подмастерье волшебника |
| 4 | Библиотекарь | 8 | Профессор |



## Умение: Исследователь

Если вы пытаетесь изучить или вспомнить информацию, которой вы не обладаете, вы часто знаете, где и от кого её можно получить. Обычно это библиотека, скрипторий, университет, мудрец или другое образованное существо. Мастер может решить, что искомое знание является тайной и хранится в практически недоступном месте, или что оно вообще недоступно. Поиски глубочайших тайн вселенной могут потребовать отдельного приключения или даже целой кампании.

## Персонализация

Мудрецами становятся после продолжительных занятий, и личность таких существ отражает жизнь в постоянном обучении. Будучи в постоянном поиске мудрости, они высоко ценят знания — как для себя, так и в стремлении к идеалам.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Я использую многосложные слова, создающие впечатление образованности. |
| 2 | Я прочитал все книги в величайших библиотеках мира — или, по крайней мере, говорю так. |
| 3 | Я привык помогать тем, кто не так умён как я, и терпеливо всем всё объясняю. |
| 4 | Больше всего на свете я люблю тайны. |
| 5 | Прежде чем принять решение, я выслушаю аргументы обеих спорящих сторон. |
| 6 | Я ... говорю ... медленно ... когда разговариваю ... с идиотами, ... то есть ... практически ... всегда. |
| 7 | В социальном взаимодействии я ужасно неуклюж. |
| 8 | Я убеждён, что остальные постоянно хотят украсть мои тайны. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Знание.** Путь к силе и самосовершенствованию лежит в знаниях. (Нейтральный) |
| 2 | **Красота.** Красота ведёт нас к тому, что истинно. (Добрый) |
| 3 | **Логика.** Эмоции не должны подавлять логическое мышление. (Законный) |
| 4 | **Свобода.** Ничто не должно сдерживать бесконечные варианты всех возможных исходов. (Хаотичный) |
| 5 | **Власть.** Знания — путь к власти и контролю. (Злой) |
| 6 | **Самосовершенствование.** Цель жизни в познании — самосовершенствование. (Любое) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Я должен защищать своих учеников. |
| 2 | У меня есть древний текст, содержащий ужасную тайну, и который не должен попасть в чужие руки. |
| 3 | Я работаю над сохранением библиотеки, университета, скриптория или монастыря. |
| 4 | Труд всей моей жизни это серия томов, посвящённая определённой области знаний. |
| 5 | Всю свою жизнь я ищу ответ на один вопрос. |
| 6 | Ради знаний я продал душу. Когда-нибудь я надеюсь совершить великое деяние и вернуть её себе. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Меня легко отвлечь, пообещав информацию. |
| 2 | Увидев демона, большинство закричит и убежит. Я же остановлюсь и буду изучать его анатомию. |
| 3 | Для раскрытия древних тайн можно пожертвовать современной цивилизацией. |
| 4 | Я избегаю очевидных решений, пользуясь замысловатыми. |
| 5 | Я говорю, не обдумывая слова, чем часто оскорбляю других. |
| 6 | Ради спасения своей или чьей-либо ещё жизни я выболтаю любую тайну. |

## Моряк

Вы много лет плавали на морском судне. Вы видели могучие шторма, глубоководных чудовищ и тех, кто хотел отправить вас на дно. Первая любовь осталась далеко за горизонтом, и настало время попробовать что-то новое.

Решите вместе с Мастером, на каком корабле вы до этого плавали. Это было торговое, пассажирское, исследовательское или пиратское судно? Насколько оно прославилось (в хорошем или дурном смысле)? Много ли вы путешествовали? Оно всё ещё на плаву, потоплено или утеряно?

Кем вы были на борту — боцманом, капитаном, лоцманом, коком или кем-то другим? Кем были капитан и его первый помощник? Вы расстались с экипажем в хороших отношениях или поссорились с ними?

**Владение навыками:** Атлетика, Внимательность
**Владение инструментами:** Инструменты навигатора, транспорт (водный)
**Снаряжение:** Кофель-нагель (дубинка), 50 футов шёлковой верёвки, талисман, такой как кроличья лапка или камень с дыркой (можете совершить бросок по таблице «безделушки» из главы 5), комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм

### Умение: Поездка на корабле

Если понадобится, вы можете получить бесплатную поездку на паруснике для себя и своих спутников. Это может быть ваш старый корабль, или другой корабль, с которым вы находитесь в хороших отношениях (возможно, им командует ваш бывший напарник). Вам оказывают услугу, поэтому вы не можете устанавливать распорядок и прокладывать маршрут. Мастер сообщит, сколько времени уйдёт на плавание. В обмен на бесплатную поездку от вас и ваших спутников ожидают посильную помощь экипажу во время плавания.

### Персонализация

Моряки бывают грубыми, но на их плечах лежит груз ответственности за сохранение жизни экипажа, поэтому на них можно положиться. Жизнь, проведённая на корабле, формирует их взгляды и самые важные привычки.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Друзья знают, что всегда могут на меня положиться. |
| 2 | Я усердно тружусь, чтобы потом можно было хорошо отдохнуть. |
| 3 | Мне нравится заходить в новые порты и находить друзей за кружечкой эля. |
| 4 | Я готов приврать, чтобы получился хороший рассказ. |
| 5 | Для меня драка в таверне — отличный способ познакомиться с новым городом. |
| 6 | Я никогда не откажусь от пари. |
| 7 | Я ругаюсь как банда орков. |
| 8 | Мне нравится, когда работа выполнена, особенно если её можно поручить другому. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Уважение.** Корабль держится целым благодаря взаимному уважению капитана и экипажа. (Добрый) |
| 2 | **Справедливость.** Все мы делаем одно дело, и награду должны делить поровну. (Законный) |
| 3 | **Свобода.** Море это свобода — свобода идти куда угодно и делать что угодно. (Хаотичный) |
| 4 | **Власть.** Я хищник, а другие корабли в море — моя добыча. (Злой) |
| 5 | **Команда.** Я предан экипажу, а не идеалам. (Нейтральный) |
| 6 | **Стремление.** Когда-нибудь у меня будет свой корабль, и я проложу курс куда захочу. (Любой) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | В первую очередь я верен своему капитану, всё остальное вторично. |
| 2 | Самое важное — это корабль, а экипаж и капитаны постоянно меняются. |
| 3 | Я всегда буду помнить свой первый корабль. |
| 4 | В гавани у меня есть возлюбленная, глаза которой стоят того, чтобы оставить ради неё море. |
| 5 | Как-то раз мне выплатили не полную долю с дохода, и я хочу вернуть себе причитающееся. |
| 6 | Безжалостные пираты убили моего капитана и почти всю команду, разграбили корабль, и оставили меня умирать. Месть будет страшной. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Я выполняю приказы, даже если считаю, что они несправедливые. |
| 2 | Я наплету с три короба, лишь бы не делать лишнюю работу. |
| 3 | Когда кто-то бросает мне вызов, я никогда не отступлюсь, какой бы опасной не была ситуация. |
| 4 | Начав пить, я не могу остановиться. |
| 5 | Не могу ничего поделать, но деньги у меня не задерживаются. |
| 6 | Моя гордость меня когда-нибудь погубит. |

### Разновидность моряка: Пират

Вы провели молодость среди жутких пиратов, безжалостных головорезов, научивших вас выживать среди акул и дикарей. Вы занимались грабежом в морях, и не одну душу отправили в солёную пучину. Вы хорошо знакомы со страхом и кровью, и заслужили сомнительную репутацию во многих портовых городах.

Если вы решите, что во время плаваний по морю вы занимались пиратством, можете выбрать умение Дурная репутация (смотрите во врезке) вместо умения Поездка на корабле.

#### Альтернативное умение: Дурная репутация

Если у вашего персонажа предыстория моряка, можете выбрать это умение вместо умения Поездка на корабле.

Где бы вы ни оказались, вас боятся из-за вашей репутации. Находясь в цивилизованном поселении, вы можете безнаказанно совершать небольшие преступления, такие как отказ платить за еду в таверне или выламывание двери в магазине, так как жители боятся сообщать о вас властям.

## Солдат

Сколько вы помните, в вашей жизни всегда была война. С молодости вы проходили тренировки, учились использовать оружие и доспехи, изучали технику выживания, включая то, как оставаться живым на поле боя. Вы могли быть частью армии страны или отряда наёмников, а может, были местным ополченцем во время войны.

Выбрав эту предысторию, определите вместе с Мастером, в какой военной организации вы состояли, до какого звания вы дослужились, и что вам за это время довелось пережить. Что это было, регулярная армия, городская стража или деревенское ополчение? Это могла быть частная армия наёмников дворянина или самостоятельный бродячий отряд наёмников.

**Владение навыками:** Атлетика, Запугивание
**Владение инструментами:** Один игровой набор, транспорт (сухопутный)
**Снаряжение:** Знак отличия, трофей с убитого врага (кинжал, сломанный клинок или кусок знамени), набор игровых костей или колода карт, комплект обычной одежды, поясной кошель с 10 зм

### Специализация

Будучи солдатом, вы выполняли особую роль. Совершите бросок к8 или выберите один из вариантов из таблицы самостоятельно:

| к8 | Специализация |
|---|---|
| 1 | Офицер |
| 2 | Разведчик |
| 3 | Пехотинец |
| 4 | Кавалерист |
| 5 | Врач |
| 6 | Интендант |
| 7 | Знаменосец |
| 8 | Обслуживающий персонал (повар, кузнец, и т. п.) |

### Умение: Воинское звание

Будучи солдатом, вы заслужили звание. Солдаты, верные военной организации, которой вы раньше принадлежали, всё ещё признают вашу власть и влияние, и они подчиняются вам, если их звание ниже вашего. С помощью своего звания вы можете оказывать влияние на других солдат и брать во временное пользование простое снаряжение или лошадей. Возможно, вас пропустят внутрь военного лагеря или крепости, если к вашему званию отнесутся с уважением.

### Персонализация

Ужасы войны вкупе с жёсткой дисциплиной воинской службы оставляют следы на всех солдатах, формируя их идеалы, создавая привязанности, а также оставляя на них шрамы, как физические, так и ментальные.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | Я всегда вежлив и почтителен. |
| 2 | Меня терзают воспоминания о войне. Не могу забыть то насилие, что мне довелось увидеть. |
| 3 | Я потерял много друзей, и теперь с трудом завожу новых. |
| 4 | У меня много воодушевляющих и предостерегающих рассказов из военного прошлого, подходящих практически к любой боевой ситуации. |
| 5 | Я могу смотреть прямо на адскую гончую, не отводя глаз. |
| 6 | Мне нравится быть сильным и крушить вещи. |
| 7 | У меня грубое чувство юмора. |
| 8 | Я решаю проблемы прямолинейно. Простое решение — лучший путь к успеху. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Высшее благо.** Наш жребий — отдать свои жизни ради других. (Добрый) |
| 2 | **Ответственность.** Я делаю что должен, и подчиняюсь вышестоящим. (Законный) |
| 3 | **Независимость.** Если слепо следовать приказам, попадаешь под пяту тирании. (Хаотичный) |
| 4 | **Мощь.** В жизни и войне побеждает сильнейший. (Злой) |
| 5 | **Живи и не мешай другим.** Идеалы не стоят того, чтобы ради них убивать или воевать. (Нейтральный) |
| 6 | **Нация.** Мой город, нация и народ — вот что самое главное. (Любой) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Я по-прежнему готов отдать свою жизнь за тех, кому поклялся служить. |
| 2 | Кое-кто спас мне жизнь на поле боя. С тех пор я никогда не оставляю друзей, оставшихся в бою. |
| 3 | Моя честь — моя жизнь. |
| 4 | Никогда не забуду сокрушительное поражение, которое потерпел наш отряд, или врага, устроившего это. |
| 5 | Те, кто сражаются рядом со мной, достойны того, чтобы за них умереть. |
| 6 | Я сражаюсь за тех, кто не может это сделать сам. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Одно чудовище, с которым мы когда-то сразились, до сих пор заставляет меня дрожать от страха. |
| 2 | Я мало уважаю тех, кто не доказал, что является достойным воителем. |
| 3 | В одном сражении я совершил ужасную ошибку, стоившую жизни многим — и я сделаю что угодно, лишь бы это оставалось в тайне. |
| 4 | Ярость к врагам ослепляет меня и делает безрассудным. |
| 5 | Я подчиняюсь закону, даже если закон вызывает страдания. |
| 6 | Я скорее съем свой доспех, чем признаюсь, что был неправ. |

## Беспризорник

Вы выросли на улице в бедности и одиночестве, лишённые родителей. Никто не присматривал и не заботился о вас, и вам пришлось научиться делать это самому. Вам приходилось постоянно бороться за еду и следить за другими неприкаянными душами, способными обокрасть вас. Вы спали на чердаках и в переулках, мокли под дождём и боролись с болезнями, не получая медицинской помощи или приюта. Вы выжили, невзирая на все трудности, и сделали это благодаря своей сноровке, силе или скорости.

Вы начинаете приключение с суммой денег, достаточной, чтоб скромно, но уверенно прожить десять дней. Как вы получили эти деньги? Что позволило вам перейти к нормальной жизни, преодолев нищету?

**Владение навыками:** Ловкость рук, Скрытность
**Владение инструментами:** Воровские инструменты, набор для грима
**Снаряжение:** Маленький нож, карта города, в котором вы выросли, ручная мышь, безделушка в память о родителях, комплект повседневной одежды, поясной кошель с 10 зм

### Умение: Городские тайны

Вы знаете тайные лазы и проходы городских улиц, позволяющие пройти там, где другие не увидят пути. Вне боя вы (и ведомые вами союзники) можете перемещаться по городу вдвое быстрее обычного.

### Персонализация

Жизнь в нищете оставляет свой отпечаток на беспризорниках. В них, как правило, сильна привязанность к людям, с которыми они делили тяготы уличной жизни, или они исполнены желанием добиться лучшей доли, и, возможно, расквитаться с богачами, от которых они натерпелись.

| к8 | Черта характера |
|---|---|
| 1 | В моих карманах полно побрякушек и объедков. |
| 2 | Я задаю очень много вопросов. |
| 3 | Я часто забиваюсь в узкие закутки, где никто не сможет добраться до меня. |
| 4 | Я всегда сплю, прижавшись спиной к стене или дереву, сжимая узелок со всеми своими пожитками в руках. |
| 5 | Я не воспитан, и ем как свинья. |
| 6 | Я убеждён, что все, кто проявляют доброту ко мне, на самом деле скрывают злые намерения. |
| 7 | Я не люблю мыться. |
| 8 | Я прямо говорю о том, на что прочие предпочитают лишь намекнуть, или промолчать. |

| к6 | Идеал |
|---|---|
| 1 | **Уважение.** Все люди, богатые ли они, или бедные, достойны уважения. (Добрый) |
| 2 | **Общность.** Вы должны заботиться друг о друге, ведь никто другой этого не сделает. (Законный) |
| 3 | **Перемены.** Убогие возвысятся, а великие падут. Перемены в природе вещей. (Хаотичный) |
| 4 | **Возмездие.** Нужно показать богачам, чего стоит жизнь и смерть в трущобах. (Злой) |
| 5 | **Люди.** Я помогаю тем, кто помогает мне. Это позволяет нам выжить. (Нейтральный) |
| 6 | **Устремление.** Я готов доказать, что достоин лучшей жизни. (Любой) |

| к6 | Привязанность |
|---|---|
| 1 | Мой город или деревня это мой дом, и я буду защитить его. |
| 2 | Я спонсирую приют, чтобы оградить других от того, что пришлось пережить мне. |
| 3 | Я выжил лишь благодаря другому беспризорнику, что передал мне знания, как вести себя на улицах. |
| 4 | Я в неоплатном долгу перед человеком, что сжалился и помог мне. |
| 5 | Я избавился от нищеты, ограбив важного человека, и меня разыскивают. |
| 6 | Никто не должен пережить те трудности, через которые пришлось пройти мне. |

| к6 | Слабость |
|---|---|
| 1 | Если я в меньшинстве, то я убегу из битвы. |
| 2 | Золото в любом виде выглядит для меня как большая куча денег, и я сделаю всё, чтобы его у меня стало больше. |
| 3 | Я никогда не доверяю полностью кому бы то ни было, кроме себя. |
| 4 | Я предпочту убить кого-нибудь во сне, нежели в честном поединке. |
| 5 | Это не воровство, если я взял то, в чём нуждаюсь больше, чем кто-либо другой. |
| 6 | Те, кто не могут позаботиться о себе, получат то, что заслужили. |

# Глава 5: Снаряжение

Рынки городов заполнены самыми разнообразными покупателями и продавцами: тут и кузнецы дварфов, и эльфы резчики по дереву, и фермеры полуросликов и ювелиры гномов, не говоря уже о людях самых разных национальностей и культур. В самых больших городах продаётся практически всё, от плетёных корзин и тренировочных мечей до экзотических специй и изысканных нарядов.

Искателям же приключений важно наличие в продаже доспехов, оружия, рюкзаков, верёвок и подобных товаров, так как от хорошего снаряжения зависит выживание в подземельях и диких пустошах. Эта глава описывает обычные и экзотические товары, которые используются в приключениях.

## Начальное снаряжение

Когда вы создаёте персонажа, вы получаете снаряжение, состав которого определяется вашим классом и предысторией. В качестве альтернативы, вы можете получить монеты и выбрать себе снаряжение самостоятельно. Количество получаемых монет смотрите в таблице «Начальное богатство».

Вы сами решаете, как ваш персонаж получил это стартовое снаряжение. Оно может быть унаследовано, или персонаж мог постепенно покупать его в течение жизни. Вы могли получить оружие, доспех и рюкзак на военной службе. Вы даже могли в своё время украсть своё снаряжение. Оружие может быть семейной ценностью, передаваемой из поколения в поколение.

### Начальное богатство

| Класс | Деньги |
|---|---|
| Бард | 5к4 × 10 зм |
| Варвар | 2к4 × 10 зм |
| Воин | 5к4 × 10 зм |
| Волшебник | 4к4 × 10 зм |
| Друид | 2к4 × 10 зм |
| Жрец | 5к4 × 10 зм |
| Колдун | 4к4 × 10 зм |
| Монах | 5к4 зм |
| Паладин | 5к4 × 10 зм |
| Плут | 4к4 × 10 зм |
| Следопыт | 5к4 × 10 зм |
| Чародей | 3к4 × 10 зм |

## Богатство

Богатство в мирах D&D принимает разные формы. Благосостояние вашего персонажа может отражаться монетами, драгоценными камнями, товарами, предметами искусства, животными и прочим имуществом. Крестьяне торгуют товарами, обменивают одни вещи на другие и платят налоги зерном и сыром. Дворяне торгуют либо правами, такими как право на добычу ископаемых, право строить или заниматься фермерством, либо золотыми слитками, которые заменяют им монеты. С монетами обычно имеют дело только торговцы, искатели приключений и те, кто оказывают профессиональные услуги за плату.

### Монеты

Монеты делают разного номинала, основываясь на относительной стоимости металла, из которого они изготовлены. Чаще всего встречаются монеты трёх видов: золотые монеты (зм), серебряные монеты (см) и медные монеты (мм).

На одну золотую монету персонаж может купить поясной кошель, 50 футов хорошей верёвки или козу. Опытный (но не виртуозный) ремесленник может зарабатывать одну золотую монету в день. Золотая монета — стандартная единица измерения богатства, даже если при этом сами монеты не используются. Когда торговцы обсуждают сделки, товары и услуги, стоящие сотни тысяч золотых монет, обмен таким бешеным количеством монет не происходит. Просто это единица измерения богатства, и настоящий обмен производится золотыми слитками, кредитными письмами и ценными товарами.

Одна золотая монета стоит десять серебряных монет, распространённых среди обывателей. Серебряная монета оплачивает один день чернорабочего, флягу лампового масла или одну ночь на захудалом постоялом дворе.

Одна серебряная монета стоит десять медных монет, распространённых среди чернорабочих и нищих. За одну медную монету можно купить свечу, факел или кусочек мела.

Иногда в грудах сокровищ попадаются необычные монеты, сделанные из других драгоценных металлов. Монеты из электрума (эм) и платины (пм) были в обращении в древних империях и королевствах, и при оплате ими они иногда вызывают подозрения. Монета из электрума стоит пять серебряных монет, а из платины — десять золотых.

Стандартная монета весит 9 грамм, так что пятьдесят любых монет весят полкилограмма или 1 фунт.

### Стандартные нормы обмена

| Монета | мм | см | эм | зм | пм |
|---|---|---|---|---|---|
| Медная (мм) | 1 | 1/10 | 1/50 | 1/100 | 1/1 000 |
| Серебряная (см) | 10 | 1 | 1/5 | 1/10 | 1/100 |
| Электрумовая (эм) | 50 | 5 | 1 | 1/2 | 1/20 |
| Золотая (зм) | 100 | 10 | 2 | 1 | 1/10 |
| Платиновая (пм) | 1 000 | 100 | 20 | 10 | 1 |

## Продажа сокровищ

В подземельях, которые вы исследуете, могут попадаться сокровища, снаряжение, оружие, доспехи и другие вещи. Обычно сокровища и безделушки продаются по возвращении в город или другое поселение, при условии, что вы найдёте покупателей, заинтересованных в вашем товаре.

***Доспехи, оружие и прочее снаряжение.*** Обычно оружие, доспехи и прочее снаряжение без видимых дефектов продаётся за половину стоимости. Оружие и доспехи чудовищ редко находятся в пригодном для продажи состоянии.

***Магические предметы.*** Продажа магического предмета — дело нелёгкое. Можно найти кого-то, кто купит зелье или свиток, но остальные предметы по карману только самым богатым дворянам. И наоборот, вы не найдёте в свободной продаже магических предметов и заклинаний кроме нескольких самых распространённых видов. Стоимость магических предметов гораздо больше золота, и это не стоит забывать.

***Драгоценные камни, ювелирные изделия и предметы искусства.*** Эти предметы продаются на рынке за их полную стоимость, и вы можете их либо обменять на денежный эквивалент, либо использовать вместо валюты. Если сокровище очень ценное, то Мастер может потребовать, чтобы вы вначале нашли подходящего покупателя.

***Товары.*** На пограничье многие ведут натуральный обмен. Так же как драгоценные камни, товары (железные слитки, мешки с солью, домашний скот) продаются на рынке за полную стоимость и могут использоваться как валюта.

# Доспехи и щиты

Миры D&D — широкий гобелен, сотканный из разнообразных культур, где каждая находится на своём технологическом уровне. Поэтому искателям приключений могут попасться самые разнообразные доспехи, от кожаных курток и кольчуг до дорогих лат. Таблица «Доспехи» приводит характеристики самых распространённых доспехов, разделённых на три категории: лёгкие, средние и тяжёлые. Многие воители дополняют доспехи щитом.

Таблица «Доспехи» показывает стоимость, вес и прочие свойства самых распространённых доспехов в мирах D&D.

***Владение доспехами.*** Кто угодно может напялить доспех или пристегнуть щит к руке. Но только тот, кто знает, как носить доспех, может носить его эффективно. Ваш класс даёт владение некоторыми видами доспехов. Если вы носите доспех, которым не владеете, вы совершаете с помехой все проверки характеристик, спасброски и броски атаки, использующие Силу или Ловкость, и вы не можете накладывать заклинания.

***Класс Доспеха (КД).*** Доспех защищает владельца от атак. Надетый доспех (и щит) определяет базовый Класс Доспеха.

***Тяжёлые доспехи.*** Более тяжёлые доспехи мешают владельцу свободно и тихо перемещаться. Если в колонке доспеха написано «Сил 13» или «Сил 15», этот доспех уменьшает скорость владельца на 10 футов, если его значение Силы меньше указанного.

***Скрытность.*** Если в колонке доспеха написано «Помеха», владелец совершает проверки Ловкости (Скрытность) с помехой.

***Щиты.*** Щит изготавливается из дерева или металла, и несётся одной рукой. Использование щита увеличивает КД на 2. Вы получаете преимущество только от одного щита одновременно.

### Вариант: Подгонка снаряжения

В большинстве кампаний можно носить и использовать любое найденное снаряжение в рамках здравого смысла. Например, грузный полуорк не сможет втиснуться в кожаный доспех полурослика, а гном запутается в мантии облачного великана.

Мастер может усилить этот реализм. Например, доспех, изготовленный под одного человека, не подойдёт другому без значительных изменений, и униформа стражника может выглядеть заметно чужеродной, если искатель приключений оденет её для маскировки.

По этим дополнительным правилам когда искатели приключений находят доспех, одежду или другой похожий предмет, предназначенный для носки, им нужно посетить изготовителя доспехов, портного, кожевника или другого специалиста, который подгонит этот предмет для них. Стоимость этой работы составляет от 10 до 40 процентов от рыночной стоимости предмета. Мастер может определить стоимость методом 1к4 × 10 или самостоятельно решить, какую назначить цену, основываясь на итоговой сумме.

## Лёгкий доспех

Лёгкие доспехи, изготовленные из лёгких и тонких материалов, предпочитают ловкие искатели приключений, поскольку те предоставляют защиту, и при этом не ограничивают подвижность. Если вы носите лёгкий доспех, вы при определении Класса Доспеха добавляете модификатор Ловкости к базовому числу, предоставленному доспехом.

***Стёганый.*** Стёганый доспех состоит из прошитых слоёв ткани и ватина.

***Кожаный.*** Нагрудник и плечи этого доспеха изготовлены из кожи, вываренной в масле. Остальные части доспеха сделаны из более мягких и гибких материалов.

***Проклёпанная кожа.*** Изготовленный из крепкой, но гибкой кожи проклёпанный доспех усилен тесно расположенными шипами или заклёпками.

## Средний доспех

Средние доспехи предлагают лучшую защиту, чем лёгкие, но немного ограничивают перемещение. Если вы носите средний доспех, вы при определении Класса Доспеха к базовому числу, предоставленному доспехом, добавляете модификатор Ловкости, но не более +2.

***Шкурный.*** Этот грубый доспех состоит из толстых мехов и шкур. Обычно их носят племена варваров, злые гуманоиды и прочие народы, у которых нет инструментов и материалов для создания более качественных доспехов.

***Кольчужная рубаха.*** Сделанная из переплетённых металлических колец кольчужная рубаха носится между слоями одежды или кожи. Этот доспех предоставляет умеренную защиту торса и заглушает звон колец внешним покрытием.

***Чешуйчатый доспех.*** Этот доспех состоит из кожаных куртки и поножей (а также, возможно, отдельной юбки), покрытых перекрывающимися кусочками металла, похожими на рыбную чешую. В комплект входят рукавицы.

***Кираса.*** Этот доспех состоит из подогнанного металлического панциря, носимого с подкладкой из кожи. Несмотря на то, что руки и ноги остаются практически без защиты, этот доспех хорошо защищает жизненно важные органы, оставляя владельцу относительную подвижность.

***Полулаты.*** Полулаты состоят из сформированных металлических пластин, покрывающих большую часть тела владельца. В них не входит защита для ног кроме простых поножей, закреплённых кожаными ремнями.

## Тяжёлый доспех

Из всех видов доспехов, тяжёлые доспехи предоставляют лучшую защиту. Эти комплекты доспехов покрывают всё тело и созданы для защиты от самых разных атак. Их вес и нагрузку могут выдержать только самые тренированные воители.

Тяжёлый доспех не позволяет добавлять к Классу Доспеха модификатор Ловкости, но и не даёт штраф, если модификатор Ловкости отрицательный.

***Колечный доспех.*** Это кожаный доспех с нашитыми на него толстыми кольцами. Эти кольца усиливают доспех от ударов мечей и топоров. Колечный доспех хуже кольчуги, и обычно его носят только те, кто не могут позволить себе доспех получше.

***Кольчуга.*** Изготовленная из переплетающихся металлических колец кольчуга включает также слой стёганой ткани, надеваемой под низ, дабы предотвратить натирание и смягчать удары. В комплект входят рукавицы.

***Наборный доспех.*** Этот доспех состоит из узких вертикальных металлических пластин, приклёпанных к кожаной подложке, носимой поверх слоя ватина. Соединения защищаются кольчужным полотном.

***Латы.*** Латы состоят из сформированных металлических пластин, покрывающих всё тело. В комплект лат входят рукавицы, тяжёлые кожаные сапоги, шлем с забралом, и толстый слой ватина. Ремешки и пряжки распределяют вес по всему телу.

## Надевание и снятие доспехов

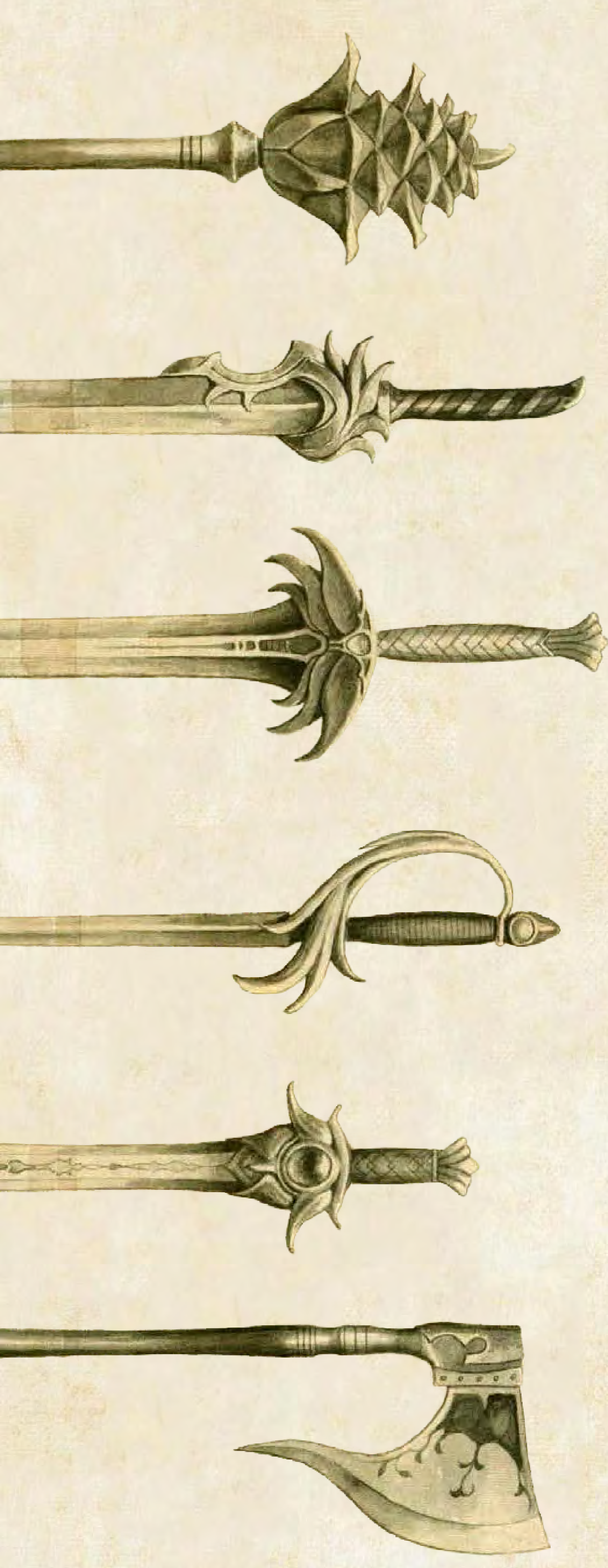
Время, нужное для надевания и снятия доспехов, зависит от их вида.

***Надевание.*** Столько времени требуется для надевания доспеха. Вы получаете КД от доспеха только если потратили нужное время на его надевание.

***Снимание.*** Столько времени требуется на снятие доспеха. Если вам помогают, уменьшите время вдвое.

### Доспехи

| Доспех | Стоимость | Класс Доспеха (КД) | Сила | Скрытность | Вес |
|---|---|---|---|---|---|
| *Лёгкий доспех* | | | | | |
| Стёганный | 5 зм | 11 + модификатор Лов | — | Помеха | 8 фнт. |
| Кожаный | 10 зм | 11 + модификатор Лов | — | — | 10 фнт. |
| Проклёпанная кожа | 45 зм | 12 + модификатор Лов | — | — | 13 фнт. |
| *Средний доспех* | | | | | |
| Шкурный | 10 зм | 12 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — | 12 фнт. |
| Кольчужная рубаха | 50 зм | 13 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — | 20 фнт. |
| Чешуйчатый | 50 зм | 14 + модификатор Лов (макс. 2) | — | Помеха | 45 фнт. |
| Кираса | 400 зм | 14 + модификатор Лов (макс. 2) | — | — | 20 фнт. |
| Полулаты | 750 зм | 15 + модификатор Лов (макс. 2) | — | Помеха | 40 фнт. |
| *Тяжёлый доспех* | | | | | |
| Колечный | 30 зм | 14 | — | Помеха | 40 фнт. |
| Кольчуга | 75 зм | 16 | Сил 13 | Помеха | 55 фнт. |
| Наборный | 200 зм | 17 | Сил 15 | Помеха | 60 фнт. |
| Латы | 1,500 зм | 18 | Сил 15 | Помеха | 65 фнт. |
| *Щит* | | | | | |
| Щит | 10 зм | +2 | — | — | 6 фнт. |



### Надевание и снятие доспеха

| Вид | Надевание | Снятие |
|---|---|---|
| Лёгкий доспех | 1 минута | 1минута |
| Средний доспех | 5 минут | 1 минута |
| Тяжёлый доспех | 10 минут | 5 минут |
| Щит | 1 действие | 1 действие |

# Оружие

Ваш класс предоставляет вам владение некоторыми видами оружия, отражая направленность вашего класса и инструменты, которые вы, скорее всего, будете использовать. И не важно, чем вы вооружены, мечом или луком, от вашего оружия и умения с ним обращаться зависит ваше выживание.

Таблица «Оружие» показывает самое распространённое в мирах D&D оружие, их цену, вес, урон, причиняемый при попадании, и их особые свойства. Все виды оружия делятся на рукопашное и дальнобойное. **Рукопашное оружие** используется для атаки целей, находящихся в пределах 5 футов от вас, а **дальнобойное оружие** используется для атаки целей, находящихся на расстоянии.

## Владение оружием

Ваша раса, класс и черты дают владение конкретными видами и целыми категориями оружия. Категорий две: **простое оружие** и **воинское оружие**. Простым оружием могут пользоваться многие. В это оружие входят дубинки, булавы и прочее оружие, доступное обывателям. Воинское оружие включает мечи, топоры и древковое оружие, требующее для эффективного использования особых тренировок. Многие воители используют воинское оружие, потому что оно позволяет максимально использовать их стиль и обучение.

Владение оружием позволяет вам добавлять бонус мастерства к броскам атаки всех атак, совершённых этим оружием. Если вы совершаете бросок атаки, используя оружие, которым не владеете, вы не добавляете к броску атаки бонус мастерства.

## Свойства оружия

У многих видов оружия есть особые свойства, отражённые в таблице «Оружие».

***Боеприпас.*** Вы можете использовать оружие со свойством «боеприпас» для совершения дальнобойной атаки только если у вас есть боеприпасы для стрельбы. Каждый раз, когда вы совершаете атаку с помощью этого оружия, вы тратите один боеприпас. Вынимается боеприпас из колчана или другого контейнера частью атаки. Для зарядки одноручного оружия требуется одна свободная рука. В конце сражения вы восстанавливаете половину использованных боеприпасов, потратив минуту на поиски на поле боя.

Если вы используете оружие со свойством «боеприпас» для совершения рукопашной атаки, вы считаете его импровизированным оружием (смотрите ниже «Импровизированное оружие»). Праща при этом должна быть заряжена.

***Двуручное.*** Это оружие нужно держать двумя руками, когда вы атакуете им.

***Досягаемость.*** Это оружие добавляет 5 футов к расстоянию, на котором вы можете совершать этим оружием атаки, а также провоцированные атаки.

***Дистанция. (Дис.)*** У оружия, с помощью которого могут совершаться дальнобойные атаки, указан диапазон в скобках после свойства «боеприпас» или «метательное». Диапазон состоит из двух

чисел. Первое — это нормальная дистанция в футах, а второе указывает максимальную дистанцию оружия. При совершении атаки по цели, находящейся на расстоянии, превышающем нормальную дистанцию, бросок атаки совершается с помехой. Цель, находящуюся на расстоянии, превышающем максимальную дистанцию, атаковать нельзя.

***Лёгкое.*** Лёгкое оружие маленькое и удобное, и идеально подходит для сражения двумя оружиями. Смотрите правила по сражению двумя оружиями в главе 9.

***Метательное.*** Если у оружия есть свойство «метательное», вы можете совершать им дальнобойные атаки, метая его. Если это рукопашное оружие, вы используете для бросков атаки и урона тот же модификатор характеристики, что и при совершении рукопашной атаки этим оружием. Например, если вы метаете ручной топор, вы используете Силу, а если метаете кинжал, то можете использовать либо Силу, либо Ловкость, так как у кинжала есть свойство «фехтовальное».

***Особое.*** Оружие со свойством «особое» используется по специальным правилам, указанным в описании этого оружия (смотрите ниже «Особое оружие»).

***Перезарядка.*** Из-за долгой перезарядки этого оружия вы можете выстрелить из него только один боеприпас одним действием, бонусным действием или реакцией, вне зависимости от количества положенных атак.

***Тяжёлое.*** Существа Маленького размера совершают броски атаки тяжёлым оружием с помехой. Из-за размера и веса Маленькие существа не могут использовать такое оружие эффективно.

***Универсальное.*** Это оружие можно использовать как одной, так и двумя руками. Урон, указанный в скобках после этого свойства, означает урон при совершении рукопашной атаки двумя руками.

***Фехтовальное.*** При совершении атаки фехтовальным оружием вы сами выбираете, какой модификатор использовать при совершении бросков атаки и урона — модификатор Силы или Ловкости. Для обоих бросков должен использоваться один и тот же модификатор.

## Импровизированное оружие

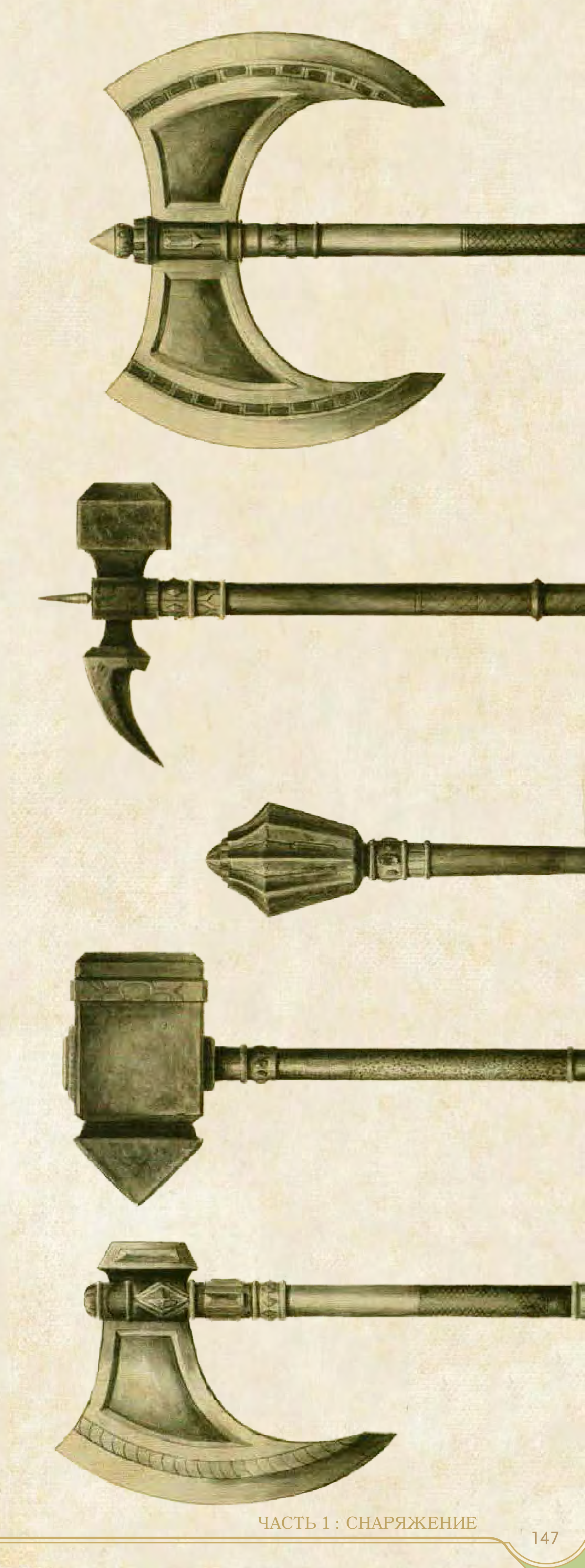
Иногда при персонажах нет оружия, и им приходится атаковать тем, что окажется под рукой. В импровизированное оружие входят все предметы, которые можно держать одной или двумя руками, такие как разбитая бутылка, ножка от стола, сковорода, колесо от телеги, или мёртвый гоблин.

Во многих случаях импровизированное оружие подобно настоящему оружию, и потому может использоваться как оно. Например, ножка от стола похожа на дубинку. Если Мастер позволит, персонаж, владеющий оружием, может использовать похожий предмет как это оружие и потому использовать бонус мастерства.

Предмет, не похожий на оружие, причиняет урон 1к4 (Мастер назначает вид урона в зависимости от используемого предмета). Если персонаж использует дальнобойное оружие для совершения рукопашной атаки или метает рукопашное оружие, у которого нет свойства «метательное», оно причиняет урон 1к4. У импровизированного метательного оружия нормальная дистанция 20 футов и максимальная дистанция 60 футов.

## Серебрение оружия

У некоторых чудовищ есть иммунитет или сопротивление немагическому оружию или уязвимость перед серебряным оружием, поэтому осторожные искатели приключений за дополнительную плату



покрывают своё оружие серебром. Вы можете посеребрить одно оружие или десять боеприпасов за 100 зм. В эту стоимость входит серебро и работы по его внедрению в оружие без ухудшения качеств последнего.

### Особое оружие

Здесь описано оружие, использующее специальные правила.

***Длинное копьё.*** Вы совершаете с помехой атаки длинным копьём по существам, находящимся в пределах 5 футов от вас. Кроме того, если вы не находитесь верхом, длинное копьё используется двумя руками.

***Сеть.*** Существа Большого и меньшего размеров, по которым попала атака сетью, становятся опутанными, пока не высвободятся. Сеть не оказывает эффекта на бесформенных существ и тех, чей размер Огромный или ещё больше. Существо может действием совершить проверку Силы со Сл 10, чтобы высвободиться самому или освободить другое существо, находящееся в пределах его досягаемости. Причинение сети 5 единиц рубящего урона (КД 10) тоже освобождает существо, не причиняя ему вреда, оканчивая эффект и уничтожая сеть.

Если вы действием, бонусным действием или реакцией совершаете атаку сетью, вы можете совершить только одну атаку, вне зависимости от количества положенных атак.

## Снаряжение

В этом разделе описываются предметы, используемые по особым правилам, или требующие разъяснений.

***Алхимический огонь.*** Эта вязкая и клейкая жидкость воспламеняется при контакте с воздухом. Вы можете действием метнуть фляжку на расстояние до 20 футов, разбив её от удара. Совершите дальнобойную атаку по существу или предмету, считая алхимический огонь импровизированным оружием. При попадании цель получает урон огнём 1к4 в начале каждого своего хода. Существо может окончить этот урон, потратив действие на тушение пламени, и совершив проверку Ловкости со Сл 10.

***Блок и лебёдка.*** Набор блоков и тросов с крюками для подвешивания предметов. Блок и лебёдка позволяют вам поднять в четыре раза больше, чем обычно.

## Оружие

| Название | Стоимость | Урон | Вес | Свойства |
|---|---|---|---|---|
| *Простое рукопашное оружие* | | | | |
| Боевой посох | 2 см | 1к6 дробящий | 4 фнт. | Универсальное (1к8) |
| Булава | 5 зм | 1к6 дробящий | 4 фнт. | — |
| Дубинка | 1 см | 1к4 дробящий | 2 фнт. | Лёгкое |
| Кинжал | 2 зм | 1к4 колющий | 1 фнт. | Лёгкое, метательное (дис.я 20/60), фехтовальное |
| Копьё | 1 зм | 1к6 колющий | 3 фнт. | Метательное (дис. 20/60), универсальное (1к8) |
| Лёгкий молот | 2 зм | 1к4 дробящий | 2 фнт. | Лёгкое, метательное (дис. 20/60) |
| Метательное копьё | 5 см | 1к6 колющий | 2 фнт. | Метательное (дис. 30/120) |
| Палица | 2 см | 1к8 дробящий | 10 фнт. | Двуручное |
| Ручной топор | 5 зм | 1к6 рубящий | 2 фнт. | Лёгкое, метательное (дис. 20/60) |
| Серп | 1 зм | 1к4 рубящий | 2 фнт. | Лёгкое |
| *Простое дальнобойное оружие* | | | | |
| Арбалет, лёгкий | 25 зм | 1к8 колющий | 5 фнт. | Боеприпас (дис. 80/320), двуручное, перезарядка |
| Дротик | 5 мм | 1к4 колющий | 1/4 фнт. | Метательное (дис. 20/60), фехтовальное |
| Короткий лук | 25 зм | 1к6 колющий | 2 фнт. | Боеприпас (дис. 80/320), двуручное |
| Праща | 1 см | 1к4 дробящий | — | Боеприпас (дис. 30/120) |
| *Воинское рукопашное оружие* | | | | |
| Алебарда | 20 зм | 1к10 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Боевая кирка | 5 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | — |
| Боевой молот | 15 зм | 1к8 дробящий | 2 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Боевой топор | 10 зм | 1к8 рубящий | 4 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Глефа | 20 зм | 1к10 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Двуручный меч | 50 зм | 2к6 рубящий | 6 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Длинное копьё | 10 зм | 1к12 колющий | 6 фнт. | Досягаемость, особое |
| Длинный меч | 15 зм | 1к8 рубящий | 3 фнт. | Универсальное (1к10) |
| Кнут | 2 зм | 1к4 рубящий | 3 фнт. | Досягаемость, фехтовальное |
| Короткий меч | 10 зм | 1к6 колющий | 2 фнт. | Лёгкое, фехтовальное |
| Молот | 10 зм | 2к6 дробящий | 10 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Моргенштерн | 15 зм | 1к8 колющий | 4 фнт. | — |
| Пика | 5 зм | 1к10 колющий | 18 фнт. | Двуручное, досягаемость, тяжёлое |
| Рапира | 25 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | Фехтовальное |
| Секира | 30 зм | 1к12 рубящий | 7 фнт. | Двуручное, тяжёлое |
| Скимитар | 25 зм | 1к6 рубящий | 3 фнт. | Лёгкое, фехтовальное |
| Трезубец | 5 зм | 1к6 колющий | 4 фнт. | Метательное (дис. 20/60), универсальное (1к8) |
| Цеп | 10 зм | 1к8 дробящий | 2 фнт. | — |
| *Воинское дальнобойное оружие* | | | | |
| Арбалет, ручной | 75 зм | 1к6 колющий | 3 фнт. | Боеприпас (дис. 30/120), лёгкое, перезарядка |
| Арбалет, тяжёлый | 50 зм | 1к10 колющий | 18 фнт. | Боеприпас (дис. 100/400), двуручное, перезарядка, тяжёлое |
| Длинный лук | 50 зм | 1к8 колющий | 2 фнт. | Боеприпас (дис. 150/600), двуручное, тяжёлое |
| Духовая трубка | 10 зм | 1 колющий | 1 фнт. | Боеприпас (дис. 25/100), перезарядка |
| Сеть | 1 зм | — | 3 фнт. | Метательное (дис. 5/15), особое |

## Снаряжение

| Предмет | Стоимость | Вес |
|---|---|---|
| Абак | 2 зм | 2 фнт. |
| Алхимический огонь (фляга) | 50 зм | 1 фнт. |
| Блок и лебёдка | 1 зм | 5 фнт. |
| *Боеприпасы* | | |
| Арбалетные болты (20) | 1 зм | 1,5 фнт. |
| Иглы для трубки (50) | 1 зм | 1 фнт. |
| Снаряды для пращи (20) | 4 мм | 1,5 фнт. |
| Стрелы (20) | 1 зм | 1 фнт. |
| Бочка | 2 зм | 70 фнт. |
| Бумага (один лист) | 2 см | — |
| Бурдюк | 2 см | 5 фнт. (полн.) |
| Бутылка, стеклянная | 2 зм | 2 фнт. |
| Ведро | 5 мм | 2 фнт. |
| Верёвка пеньковая (50 футов) | 1 зм | 10 фнт. |
| Верёвка, шёлковая (50 футов) | 10 зм | 5 фнт. |
| Весы, торговые | 5 зм | 3 фнт. |
| Воск | 5 см | — |
| Горшок, железный | 2 зм | 10 фнт. |
| Духи (флакон) | 5 зм | — |
| Замок | 10 зм | 1 фнт. |
| *Зелье лечения* | 50 зм | 1/2 фнт. |
| Зеркало, стальное | 5 зм | 1/2 фнт. |
| Калтропы (20 штук в сумке) | 1 зм | 2 фнт. |
| Кандалы | 2 зм | 6 фнт. |
| Кирка, горняцкая | 2 зм | 10 фнт. |
| Кислота (флакон) | 25 зм | 1 фнт. |
| Книга | 25 зм | 5 фнт. |
| Книга заклинаний | 50 зм | 3 фнт. |
| Колокольчик | 1 зм | — |
| Колчан | 1 зм | 1 фнт. |
| Кольцо-печатка | 5 зм | — |
| Комплект для лазания | 25 зм | 12 фнт. |
| Комплект для рыбалки | 1 зм | 4 фнт. |
| Комплект целителя | 5 зм | 3 фнт. |
| Контейнер для арбалетных болтов | 1 зм | 1 фнт. |
| Контейнер для карт и свитков | 1 зм | 1 фнт. |
| Корзина | 4 см | 2 фнт. |
| Кошель | 5 см | 1 фнт. |
| Крюк-кошка | 2 зм | 4 фнт. |
| Кувшин или графин | 2 мм | 4 фнт. |
| Лампа | 5 см | 1 фнт. |
| Лестница (10 футов) | 1 см | 25 фнт. |
| Ломик | 2 зм | 5 фнт. |
| Лопата | 2 зм | 5 фнт. |
| *Магическая фокусировка* | | |
| Волшебная палочка | 10 зм | 1 фнт. |
| Жезл | 10 зм | 2 фнт. |
| Кристалл | 10 зм | 1 фнт. |
| Посох | 5 зм | 4 фнт. |
| Сфера | 20 зм | 3 фнт. |
| Масло (фляга) | 1 см | 1 фнт. |

| Предмет | Стоимость | Вес |
|---|---|---|
| Мел (1 кусочек) | 1 мм | — |
| Металлические шарики (1 000 шт. в сумке) | 1 зм | 2 фнт. |
| Мешок | 1 мм | 1/2 фнт. |
| Мешочек с компонентами | 25 зм | 2 фнт. |
| Молот, кузнечный | 2 зм | 10 фнт. |
| Молоток | 1 зм | 3 фнт. |
| Мыло | 2 мм | — |
| Одежда, дорожная | 2 зм | 4 фнт. |
| Одежда, костюм | 5 зм | 4 фнт. |
| Одежда, обычная | 5 см | 3 фнт. |
| Одежда, отличная | 15 зм | 6 фнт. |
| Одеяло | 5 см | 3 фнт. |
| Охотничий капкан | 5 зм | 25 фнт. |
| Палатка, двухместная | 2 зм | 20 фнт. |
| Пергамент (один лист) | 1 см | — |
| Песочные часы | 25 зм | 1 фнт. |
| Писчее перо | 2 мм | — |
| Подзорная труба | 1,000 зм | 1 фнт. |
| Противоядие (флакон) | 50 зм | — |
| Рационы (1 день) | 5 см | 2 фнт. |
| Рюкзак | 2 зм | 5 фнт. |
| Ряса | 1 зм | 4 фнт. |
| Свеча | 1 мм | — |
| Святая вода (фляга) | 25 зм | 1 фнт. |
| *Священный символ* | | |
| Амулет | 5 зм | 1 фнт. |
| Реликварий | 5 зм | 2 фнт. |
| Эмблема | 5 зм | — |
| Сигнальный свисток | 5 мм | — |
| Спальник | 1 зм | 7 фнт. |
| Столовый набор | 2 см | 1 фнт. |
| Сундук | 5 зм | 25 фнт. |
| Таран, портативный | 4 зм | 35 фнт. |
| Точильный камень | 1 мм | 1 фнт. |
| Трутница | 5 см | 1 фнт. |
| Увеличительное стекло | 100 зм | — |
| Факел | 1 мм | 1 фнт. |
| Флакон | 1 зм | — |
| Фляга или большая кружка | 2 мм | 1 фнт. |
| *Фокусировка друидов* | | |
| Веточка омелы | 1 зм | — |
| Деревянный посох | 5 зм | 4 фнт. |
| Тисовая палочка | 10 зм | 1 фнт. |
| Тотем | 1 зм | — |
| Фонарь, закрытый | 5 зм | 2 фнт. |
| Фонарь, направленный | 10 зм | 2 фнт. |
| Цепь (10 футов) | 5 зм | 10 фнт. |
| Чернила (бутылочка 30 грамм) | 10 зм | — |
| Шест (10 футов) | 5 мм | 7 фнт. |
| Шипы, железные (10) | 1 зм | 5 фнт. |
| Шлямбур | 5 мм | 1/4 фнт. |
| Яд, простой (флакон) | 100 зм | — |

***Верёвка.*** У верёвки, сделанной из пеньки или шёлка, 2 хита, и её можно порвать проверкой Силы со Сл 17.

***Весы, торговые.*** В набор входят рычажные весы, чашки и набор грузиков на 2 фунта. С их помощью можно точно измерять вес небольших предметов, таких как драгоценные металлы или товары.

***Замок.*** Вместе с замком идёт и ключ. Без ключа существо, владеющее воровскими инструментами, может вскрыть замок успешной проверкой Ловкости со Сл 15. Мастер может решить, что есть более качественные замки, стоящие больше.

***Зелье лечения.*** Существо, выпившее магическую красную жидкость из этого флакона, восстанавливает 2к4 + 2 хита. Зелье выпивается или заливается в рот другому действием.

***Калтропы.*** Вы можете действием рассыпать сумку калтропов по площади в 5 × 5 футов. Все существа, входящие в эту область, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 15, иначе они останавливаются и получают колющий урон 1. Пока это существо не восстановит как минимум 1 хит, его скорость ходьбы уменьшена на 10 футов. Существо, перемещающееся по этой области с уменьшенной вдвое скоростью, не обязано совершать спасбросок.

***Кандалы.*** Эти металлические оковы удерживают существ Маленького и Среднего размера. Для того чтобы сбежать из кандалов, требуется успешная проверка Ловкости со Сл 20. Для того чтобы их сломать, требуется проверка Силы со Сл 20. Каждый набор кандалов идёт с одним ключом. Без ключа существо, владеющее воровскими инструментами, может вскрыть замок кандалов успешной проверкой Ловкости со Сл 15. У кандалов 15 хитов.

***Кислота.*** Вы можете действием выплеснуть содержимое этого сосуда на существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, или метнуть сосуд на расстояние до 20 футов, чтобы он разбился от удара. В любом случае совершите дальнобойную атаку против существа или предмета, считая кислоту импровизированным оружием. При попадании цель получает урон кислотой 2к6.

***Книга.*** В книге могут быть стихи, документальные сведения, информация о чём-либо, диаграммы и заметки о гномьих приспособлениях, или что угодно другое, представленное текстом и картинками. Книга с заклинаниями — другое дело (описана ниже).

***Книга заклинаний.*** Книги заклинаний очень важны для волшебников. Это переплетённые кожей тома, содержащие 100 пустых пергаментных страниц, на которых можно записывать заклинания.

***Колчан.*** В колчан помещается 20 стрел.

***Комплект для лазания.*** В набор для лазания входят шлямбуры, накладные подошвы, перчатки и страховочная привязь. Вы можете действием использовать набор для лазания, чтобы закрепиться на высоте; если вы делаете это, вы не можете упасть более чем на 25 футов от того места, где закрепились, но и не можете подняться выше 25 футов от этого места, не открепившись.

***Комплект для рыбалки.*** В этот набор входит удилище, шёлковая леска, пробковый поплавок, стальные крючки, свинцовые грузила, приманки из ниток и мелкоячеистая сеть.

***Комплект целителя.*** Это кожаный кошель с бинтами, мазями и шинами. Набор годится для десяти использований. Вы можете действием потратить одно использование набора для стабилизации существа, у которого 0 хитов, не совершая проверку Мудрости (Медицина).

***Контейнер для арбалетных болтов.*** В этот деревянный контейнер помещаются 20 арбалетных болтов.

***Контейнер для карт и свитков.*** В этом цилиндрическом кожаном тубусе может храниться до десяти скрученных листов бумаги или пять скрученных листов пергамента.

***Кошель.*** В кожаном или тканевом кошеле поместится 20 снарядов для пращи или 50 иголок для духовой трубки, а также другие вещи. Кошель с отделениями для хранения компонентов заклинаний называется мешочком с компонентами (описывается ниже).

***Лампа.*** Лампа испускает яркий свет в пределах 15 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Зажжённая лампа горит 6 часов от одной фляги (1 пинта  0,5 литра ) масла.

***Ломик.*** Использование ломика позволяет совершать проверки Силы с преимуществом, если рычаг должен помочь.

***Магическая фокусировка.*** Магическая фокусировка это особый предмет — сфера, кристалл, жезл, особый посох, короткая деревянная палочка или похожий предмет — созданный для проведения тайных заклинаний. Волшебники, колдуны и чародеи могут использовать эти предметы в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 10.

### Наборы снаряжения

В начальное снаряжение, получаемое от класса, входит готовый набор полезного снаряжения. Здесь указано содержимое этих наборов. Если вы стартовое снаряжение покупаете, можете приобрести его по указанной цене, что может быть дешевле, чем покупать его порознь.

***Набор артиста (40 зм).*** Включает рюкзак, спальник, 2 костюма, 5 свечек, рационы на 5 дней, бурдюк и набор для грима.

***Набор взломщика (16 зм).*** Включает рюкзак, сумку с 1 000 металлических шариков, 10 футов лески, колокольчик, 5 свечек, ломик, молоток, 10 шлямбуров, закрытый фонарь, 2 фляги масла, рационы на 5 дней, трутницу и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

***Набор дипломата (39 зм).*** Включает сундук, 2 контейнера для карт и свитков, комплект отличной одежды, бутылочку чернил, писчее перо, лампу, 2 фляги масла, 5 листов бумаги, флакон духов, воск и мыло.

***Набор исследователя подземелий (12 зм).*** Включает рюкзак, ломик, молоток, 10 шлямбуров, 10 факелов, трутницу, рационы на 10 дней и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

***Набор путешественника (10 зм).*** Включает рюкзак, спальник, столовый набор, трутницу, 10 факелов, рационы на 10 дней и бурдюк. В набор также входит 50-футовая пеньковая верёвка, закреплённая сбоку.

***Набор священника (19 зм).*** Включает рюкзак, одеяло, 10 свечек, трутницу, коробку для пожертвований, 2 упаковки благовоний, кадило, облачение, рационы на 2 дня и бурдюк.

***Набор учёного (40 зм).*** Включает рюкзак, научную книгу, бутылочку чернил, писчее перо, 10 листов пергамента, небольшую сумочку с песком и небольшой нож.

*Масло.* Обычно масло продаётся в глиняных флягах по 1 пинте (0,5 литра). Вы можете действием облить маслом из фляги существо, находящееся в пределах 5 футов, или кинуть её на 20 футов, ломая при ударе. Совершите дальнобойную атаку по целевому существу или предмету, считая масло импровизированным оружием. При попадании цель покрывается маслом. Если цель получает урон огнём, пока масло не высохло (1 минута), она получает дополнительный урон огнём 5 от горящего масла. Вы можете также вылить фляжку масла на землю, покрыв площадь 5 × 5 футов, при условии, что пол ровный. Если теперь масло поджечь, оно горит 2 раунда и причиняет урон огнём 5 всем существам, входящим в эту область или оканчивающим в ней ход. Существо может получить этот урон только один раз за ход.

*Металлические шарики.* Вы можете действием рассыпать из этого мешка крохотные металлические шарики, покрыв площадь 10 × 10 футов. Существа, перемещающиеся по этой области, должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе они падают ничком. Существо, перемещающееся по этой области с уменьшенной вдвое скоростью, не обязано совершать спасбросок.

*Мешочек с компонентами.* Мешочек с компонентами это маленький водонепроницаемый кожаный поясной кошель с отделениями для хранения материальных компонентов и других особых предметов, нужных для накладывания заклинаний, если только у этих компонентов не указана стоимость (смотрите описание заклинания).

*Охотничий капкан.* Если вы действием установите эту ловушку, она образует стальное кольцо с зазубренными краями, которая захлопывается, когда в её центр наступает существо. Капкан привязывается толстой цепью к неподвижному предмету, такому как дерево или колышек, вбитый в землю. Существо, наступившее в центр, должно преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 13, иначе оно получает колющий урон 1к4 и прекращает перемещение. Впоследствии, пока существо не высвободится из ловушки, его перемещения ограничены длиной цепи (обычно 1 метр). Любое существо может действием совершить проверку Силы со Сл 13, чтобы высвободить себя или другое существо, находящееся в пределах досягаемости. Каждая проваленная проверка причиняет пойманному существу колющий урон 1.

*Палатка.* В палатке, простом парусиновом жилище, могут спать двое.

*Подзорная труба.* Предметы, на которые смотрят в подзорную трубу, увеличиваются в два раза

*Противоядие.* Существо, выпившее жидкость из этого флакона, в течение часа совершает спасброски от яда с преимуществом. Оно не предоставляет преимущества нежити и конструктам.

*Рационы.* Рационы состоят из обезвоженной пищи, подходящей для путешествий, включая вяленое мясо, сухофрукты, галеты и орехи.

*Свеча.* В течение 1 часа свеча испускает яркий свет в пределах радиуса 5 футов и тусклый свет в пределах ещё 5 футов.

*Святая вода.* Вы можете действием облить содержимым этой фляги существо, находящееся в пределах 5 футов, или кинуть флягу на 20 футов, ломая при ударе. Совершите дальнобойную атаку по целевому существу, считая святую воду импровизированным оружием. Если цель — изверг или нежить, она получает урон излучением 2к6.

Жрец или паладин может создать святую воду, исполнив особый ритуал. Этот ритуал исполняется 1 час, использует толчёное серебро на 25 зм и требует, чтобы заклинатель потратил ячейку заклинаний 1 уровня.

*Священный символ.* Священный символ изображает божество или целый пантеон. Это может быть амулет, изображающий символ божества, символ, выгравированный или выложенный камнями в качестве эмблемы на щите, или крохотная коробочка, в которой хранится священная реликвия. В приложении Б приводится список символов, используемый для самых распространённых богов мультивселенной. Жрец или паладин может использовать священный символ в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 10.

Для такого использования символа заклинатель должен держать его в руке, носить у всех на виду или нести на щите.

***Столовый набор.*** В этой небольшой коробке находится чашка и простые столовые приборы. Коробка раскрывается, и одна сторона может использоваться как сковорода, а другая — как тарелка или неглубокая миска.

***Таран, портативный.*** Вы можете вышибать портативным тараном двери. Вы получаете бонус +4 к проверкам Силы. Если другой персонаж помогает вам использовать таран, вы совершаете проверку с преимуществом.

***Трутница.*** В этом небольшом контейнере находится кремень, кресало и трут (обычно это сухая тряпка, вымоченная в масле), используемые для разжигания огня. Использование его для разжигания факела — или чего-нибудь другого, легковоспламеняющегося — требует одного действия. Разжигание другого огня требует 1 минуты.

***Увеличительное стекло.*** Эта линза позволяет разглядывать маленькие предметы. Линзу также можно использовать для замены кремня и кресала. Разжигание огня увеличительным стеклом требует света, яркого как свет солнца, трута для розжига и примерно 5 минут. Увеличительное стекло позволяет совершать с преимуществом проверки характеристик, сделанных для оценки или исследования мелких и высокодетализированных предметов.

***Факел.*** Факел горит 1 час, испуская яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Если вы совершаете рукопашную атаку горящим факелом и попадаете, он причиняет урон огнём 1.

***Фокусировка друидов.*** Фокусировкой друида может быть веточка омелы или падуба, палочка или скипетр из тиса или другого дерева, посох, созданный из живого дерева, или тотем с перьями, мехом, костями и зубами священных животных. Друид может использовать эти предметы в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 10.

***Фонарь, закрытый.*** Закрытый фонарь испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Зажжённый фонарь горит 6 часов от одной фляги (1 пинта 0,5 литра ) масла. Вы можете действием опустить козырёк, уменьшив освещение до тусклого света в пределах 5 футов.

***Фонарь, направленный.*** Направленный фонарь испускает яркий свет 60-футовым конусом и тусклый свет в пределах ещё 60 футов. Зажжённый фонарь горит 6 часов от одной фляги (1 пинта 0,5 литра ) масла.

***Цепь.*** У цепи 10 хитов. Её можно порвать успешной проверкой Силы со Сл 20.

***Яд, простой.*** Вы можете покрыть ядом из этого флакона одно рубящее или колющее оружие или три боеприпаса. Наносится яд одним действием. Существо, по которому попадёт отравленное оружие или боеприпас, должно совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая в случае провала урон ядом 1к4. Нанесённый яд эффективен 1 минуту, после чего высыхает.

### Вместимость контейнеров

| Контейнер | Вместимость |
|---|---|
| Бочка | 40 галлонов (150 лит.), 4 кубических фута |
| Бурдюк | 4 пинты (2 лит.) |
| Бутылка | 1,5 пинты (0,75 лит.) |
| Ведро | 3 галлона (11 лит.), 0,5 кубических футов |
| Горшок, железный | 1 галлон (3,75 лит.) |
| Корзина | 2 кубических фута/40 фунтов (20 кг.) |
| Кошель | 0,2 кубических фута/6 фунтов (3 кг.) |
| Кувшин или графин | 1 галлон (3,75 лит.) |
| Мешок | 1 кубический фут/30 фунтов (15 кг.) |
| Рюкзак* | 1 кубический фут/30 фунтов (15 кг.) |
| Сундук | 12 кубических футов/300 фунтов (150 кг.) |
| Флакон | 4 унции (100 грамм) |
| Фляга или кружка | 1 пинта (0,5 лит.) |

* Вы также можете привязывать такие предметы как спальники и верёвки снаружи рюкзака.

# Инструменты

Инструменты помогают делать что-то, что без них сделать нельзя, например, создавать или чинить вещи, подделывать документы и вскрывать замки. Ваши раса, класс, предыстории и черты могут давать владение некоторыми инструментами. Владение инструментом позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, сделанным при использовании этих инструментов. Использование инструментов не привязано к какой-то одной характеристике, так как владение инструментом отражает широкие познания в его использовании. Например, Мастер может попросить вас совершить проверку Ловкости для вырезания мелких деталей инструментом резчика по дереву, или проверку Силы для вырезания чего-то из очень твёрдого дерева.

### Инструменты

| Предмет | Стоимость | Вес |
|---|---|---|
| Воровские инструменты | 25 зм | 1 фнт. |
| *Игровой набор* | | |
| Драконьи шахматы | 1 зм | 1/2 фнт. |
| Карты | 5 см | — |
| Кости | 1 см | — |
| Ставка трех драконов | 1 зм | — |
| Инструменты навигатора | 25 зм | 2 фнт. |
| Инструменты отравителя | 50 зм | 2 фнт. |
| *Инструменты ремесленников* | | |
| Инструменты алхимика | 50 зм | 8 фнт. |
| Инструменты гончара | 10 зм | 3 фнт. |
| Инструменты жестянщика | 50 зм | 10 фнт. |
| Инструменты каллиграфа | 10 зм | 5 фнт. |
| Инструменты каменщика | 10 зм | 8 фнт. |
| Инструменты картографа | 15 зм | 6 фнт. |
| Инструменты кожевника | 5 зм | 5 фнт. |
| Инструменты кузнеца | 20 зм | 8 фнт. |
| Инструменты пивовара | 20 зм | 9 фнт. |
| Инструменты плотника | 8 зм | 6 фнт. |
| Инструменты повара | 1 зм | 8 фнт. |
| Инструменты резчика по дереву | 1 зм | 5 фнт. |
| Инструменты сапожника | 5 зм | 5 фнт. |
| Инструменты стеклодува | 30 зм | 5 фнт. |
| Инструменты ткача | 1 зм | 5 фнт. |
| Инструменты художника | 10 зм | 5 фнт. |
| Инструменты ювелира | 25 зм | 2 фнт. |
| *Музыкальные инструменты* | | |
| Барабан | 6 зм | 3 фнт. |
| Виола | 30 зм | 1 фнт. |
| Волынка | 30 зм | 6 фнт. |
| Лира | 30 зм | 2 фнт. |
| Лютня | 35 зм | 2 фнт. |
| Рожок | 3 зм | 2 фнт. |
| Свирель | 12 зм | 2 фнт. |
| Флейта | 2 зм | 1 фнт. |
| Цимбалы | 25 зм | 10 фнт. |
| Шалмей | 2 зм | 1 фнт. |
| Набор для грима | 25 зм | 3 фнт. |
| Набор для фальсификации | 15 зм | 5 фнт. |
| Набор травника | 5 зм | 3 фнт. |
| Транспорт (наземный или водный) | * | * |

* Смотри раздел «Скакуны и транспорт»

***Воровские инструменты.*** В этот набор инструментов входят небольшой напильник, набор отмычек, небольшое зеркальце на длинной ручке, ножницы и пара щипчиков. Владение этими инструментами позволяет добавлять бонус мастерства ко всем проверкам характеристик, сделанным для отключения ловушек и взлома замков.

***Игровой набор.*** Игры могут состоять из разных предметов, включая кости и колоды карт. В таблице указаны примеры игр, но есть и другие наборы. Если вы владеете игровым набором, вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершаемым во время игры. Для каждой игры требуется отдельное владение.

***Инструменты навигатора.*** Эти инструменты используются для навигации в море. Владение инструментами навигатора позволяет прокладывать курс корабля и пользоваться морскими картами. Кроме того, эти инструменты позволяют вам добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым, чтобы не потеряться в море.

***Инструменты отравителя.*** В набор отравителя входят флаконы, химикаты и прочее снаряжение, необходимое для создания ядов. Владение этим набором позволяет вам добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым для создания и использования ядов.

***Инструменты ремесленников.*** В эти особые наборы входят инструменты, необходимые для ремесла и торговли. В таблице приведены примеры самых распространённых наборов, каждый из которых связан со своим ремеслом. Владение инструментами ремесленника позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при использовании инструментов в ремесле. Для каждого набора инструментов требуется отдельное владение.

***Музыкальные инструменты.*** Самые популярные музыкальные инструменты указаны в таблице. Если вы владеете определённым музыкальным инструментом, вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым во время игры на нём. Бард может использовать музыкальный инструмент в качестве фокусировки для заклинаний, как описано в главе 10. Для каждого музыкального инструмента нужно отдельное владение.

***Набор для грима.*** Этот набор косметики, красителей для волос и бутафории позволяет изменять ваш внешний облик. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым для визуальной маскировки.

***Набор для фальсификации.*** В этой небольшой коробке лежат разные бумаги и пергаменты, ручки и чернила, печати и куски воска, золотая и серебряная фольга, и прочие припасы, необходимые для создания убедительных подделок документов. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при создании поддельных документов.

***Набор травника.*** В этот набор входят разнообразные инструменты, такие как ножницы, ступка и пестик, а также мешочки и флаконы, используемые травниками при создании снадобий и зелий. Владение этим набором позволяет добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, совершённым при опознании и использовании трав. Кроме того, владение этим набором требуется для создания противоядия и *зелья лечения*.

# Скакуны и транспорт

Хороший скакун поможет вам быстро пересечь пустоши, но основное его предназначение — везти груз, который замедлял бы вас. Приведённая таблица показывает скорость разных животных и их базовую грузоподъёмность.

Животное, тянущее тележку, повозку, карету, сани или фургон, может перевозить в пять раз больше базовой грузоподъёмности, включая вес транспортного средства. Если в одно транспортное средство впряжены сразу несколько животных, они могут суммировать свою грузоподъёмность.

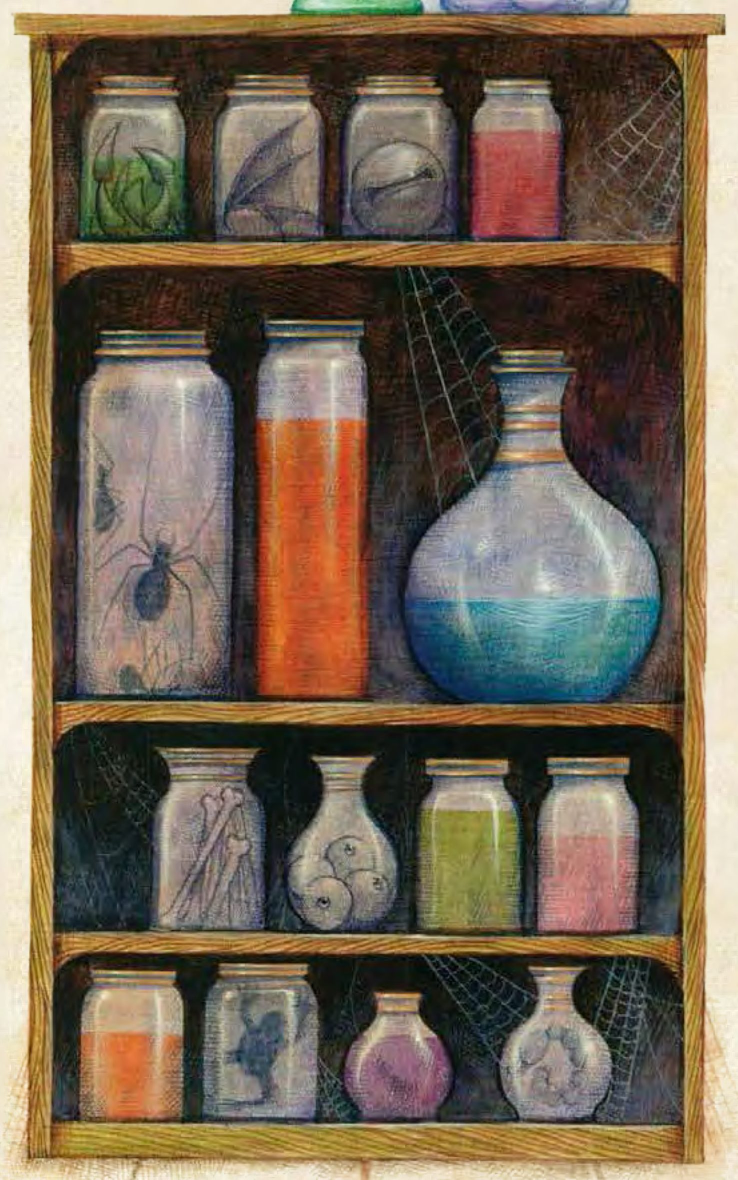
В мирах D&D есть и другие скакуны, но они редкие, и их сложно купить. В эту категорию входят летающие скакуны (пегасы, грифоны, гиппогрифы и подобные животные), а также водные (гигантские морские коньки, например). Обычно таких скакунов получают, выращивая питомца с рождения, посредством сделки с влиятельной сущностью, или с разрешения самого скакуна.

***Доспехи.*** Есть специальные доспехи, защищающие голову, шею, грудь и тело животного. Для животных можно приобрести любые доспехи, описанные ранее в этой главе. Стоимость в четыре раза больше аналогичного доспеха для гуманоида, а вес — в два раза больше.

***Сёдла.*** Боевое седло охватывает всадника, помогая удержаться на нём в бою. Благодаря ему вы совершаете с преимуществом проверки, совершённые чтобы остаться в седле. Экзотические сёдла требуются для водных и летающих скакунов.

***Владение транспортным средством.*** Если вы владеете определённым транспортным средством (наземным или водным), вы можете добавлять бонус мастерства к проверкам, совершённым для управления этим транспортом в трудных обстоятельствах.

***Суда с вёслами.*** Килевые лодки и шлюпки используют для перемещения по рекам и озёрам. При плавании по течению добавьте к скорости судна скорость потока (обычно 5 километров в час). На вёслах против быстрого течения на этих



судах не поднимешься, но их могут тянуть животные, идущие по берегу. Шлюпка весит 100 фунтов, если искатели приключений понесут её на руках.

### Скакуны и другие животные

| Животное | Стоимость | Скорость | Грузоподъёмность |
|---|---|---|---|
| Боевой конь | 400 зм | 60 фт. | 540 фнт. |
| Верблюд | 50 зм | 50 фт. | 480 фнт. |
| Лошадь, ездовая | 75 зм | 60 фт. | 480 фнт. |
| Лошадь, тягловая | 50 зм | 40 фт. | 540 фнт. |
| Мастифф | 25 зм | 40 фт. | 195 фнт. |
| Осёл или мул | 8 зм | 40 фт. | 420 фнт. |
| Пони | 30 зм | 40 фт. | 225 фнт. |
| Слон | 200 зм | 40 фт. | 1 320 фнт. |

### Сёдла, упряжь и транспорт

| Предмет | Стоимость | Вес |
|---|---|---|
| Доспех | ×4 | ×2 |
| Карета | 250 зм | 100 фнт. |
| Коляска | 100 зм | 600 фнт. |
| Конюшня (в день) | 5 см | — |
| Корм (в день) | 5 мм | 10 фнт. |
| Сани | 20 зм | 300 фнт. |
| Седельные сумки | 4 зм | 8 фнт. |
| *Сёдла* | | |
| Военное | 20 зм | 30 фнт. |
| Грузовое | 5 зм | 15 фнт. |
| Ездовое | 10 зм | 25 фнт. |
| Экзотическое | 60 зм | 40 фнт. |
| Телега | 15 зм | 200 фнт. |
| Упряжь и уздечка | 2 зм | 1 фнт. |
| Фургон | 35 зм | 400 фнт. |

### Водный транспорт

| Предмет | Стоимость | Скорость |
|---|---|---|
| Военный корабль | 25 000 зм | 2,5 мили/ч (4 км/ч) |
| Галера | 30 000 зм | 4 мили/ч (6,5 км/ч) |
| Килевая лодка | 3 000 зм | 1 миля/ч (1,5 км/ч) |
| Ладья | 10 000 зм | 3 мили/ч (5 км/ч) |
| Парусный корабль | 10 000 зм | 2 мили/ч (3 км/ч) |
| Шлюпка | 50 зм | 1,5 мили/ч (2,5 км/ч) |

# Товары

Богатство исчисляется не только монетами. Оно может измеряться домашним скотом, зерном, землями, правами на сбор налогов или правами добывать ресурсы (в шахте или лесу).

Гильдии, дворяне и королевства постоянно обмениваются товарами. Нанятым компаниям дают право торговать по определённым маршрутам, отправлять торговые корабли в разные порты или покупать и продавать определённые товары. Гильдии устанавливают цены на контролируемые ими товары и услуги, а также определяют, кто может, а кто не может пользоваться их товарами и услугами. Торговцы обычно обмениваются между собой товарами, не используя монеты. Приведённая таблица указывает стоимость самых распространённых товаров.

### Товары

| Стоимость | Товар |
|---|---|
| 1 мм | 1 фунт пшеницы |
| 2 мм | 1 фунт муки или 1 курица |
| 5 мм | 1 фунт соли |
| 1 см | 1 фунт железа или 1 кв. м холста |
| 5 см | 1 фунт меди или 1 кв. м хлопчатобумажной ткани |
| 1 зм | 1 фунт имбиря или 1 коза |
| 2 зм | 1 фунт корицы или перца или 1 овца |
| 3 зм | 1 фунт гвоздики или 1 свинья |
| 5 зм | 1 фунт серебра или 1 кв. м льняной ткани |
| 10 зм | 1 кв. м шёлка или 1 корова |
| 15 зм | 1 фунт шафрана или один вол |
| 50 зм | 1 фунт золота |
| 500 зм | 1 фунт платины |

# Расходы

Когда искатели приключений не спускаются под землю, не исследуют старые руины и не отражают наступление тьмы, они сталкиваются с обычной жизнью. Даже в фантастическом мире у существ есть основные нужды, такие как потребность в крыше над головой, пропитании и одежде. Всё это стоит денег, хотя можно жить впроголодь, а можно и шикуя.

## Затраты на существование

Затраты на существование предоставляют простой способ учитывать расходы на проживание в фэнтезийном мире. Они покрывают стоимость ночлега, еды и питья, а также все остальные нужды. Кроме того, эти затраты позволяют поддерживать ваше снаряжение в состоянии, готовом к новым приключениям.

В начале каждой недели или месяца (на ваш выбор) выберите стиль жизни из приведённой ниже таблицы и заплатите его стоимость. Цены указаны за день, так что при оплате за месяц умножьте указанную стоимость на 30. Существование может быть разным, в зависимости от текущих финансов, но вы можете поддерживать один и тот же стиль в течение всей карьеры своего персонажа.

У выбранного существования могут быть последствия. Живя на широкую ногу, вы сможете заключить контракты с богатыми и влиятельными личностями, но вы рискуете привлечь внимание воров. И наоборот, экономная жизнь позволит избежать внимания преступников, но вы вряд ли получите крупные связи.

### Затраты на существование

| Существование | Стоимость/день |
|---|---|
| Никудышное | — |
| Нищенское | 1 см |
| Бедное | 2 см |
| Скромное | 1 зм |
| Комфортное | 2 зм |
| Богатое | 4 зм |
| Аристократическое | 10 зм минимум |

***Никудышное.*** Вы живёте в нечеловеческих условиях. У вас нет дома, вы спите где придётся, шныряя по сараям, прячась под ящиками и надеясь на подачки от тех, у кого дела обстоят лучше вашего. Никудышный стиль жизни опасен. Вас всегда преследуют насилие, болезни и голод. Те, кто вместе с вами ведёт никудышное существование, хотят заполучить ваши доспехи, оружие и снаряжение, так как для них это целое состояние. За вами все пристально следят.

***Нищенское.*** Вы живёте в протекающем стойле, землянке за городом или кишащей клопами ночлежке в трущобах. Вы укрыты от стихий, но окружение всё равно опасно, так как грозит болезнями, голодом и неудачами. Многие за вами следят, и закон вас почти не защищает. Многие из тех, что ведут такое существование, испытывают трудности. Им не дают покоя, их клеймят изгоями и они страдают от болезней.

***Бедное.*** Бедное существование означает отсутствие благ, доступных в стабильном обществе. Однообразная пища и плохой ночлег, рваная одежда и непредсказуемое будущее приводят к неприятным последствиям. Вы можете жить в комнате в ночлежке или в общем зале над таверной. Закон вас частично защищает, но вам всё равно придётся бороться с насилием, преступлениями и болезнями. Те, кто ведут такое существование, обычно трудятся чернорабочими, лоточниками, коробейниками, ворами и занимают другие не престижные должности.

***Скромное.*** Скромное существование выводит вас из трущоб и означает, что вы можете поддерживать своё снаряжение. Вы живёте в старой части города, снимая комнату в пансионе, на постоялом дворе или в храме. Вас не мучают голод и жажда, и вы живёте в чистоте, хотя и по-простецки. Скромное существование ведут солдаты и их семьи, разнорабочие, студенты, священники, начинающие волшебники и другие.

***Комфортное.*** Комфортное существование означает, что вы можете позволить себе хорошую одежду и поддерживаете своё снаряжение в хорошем состоянии. Вы живёте в небольшом домике с соседями среднего класса или в личной комнате на хорошем постоялом дворе. Вы ведёте дела с купцами, опытными торговцами и военными офицерами.

***Богатое.*** Богатое существование означает жизнь в роскоши, хотя у вас может и не быть унаследованных состояний как у дворян или членов королевской семьи. Такую же как вы жизнь ведут успешные торговцы, любимые слуги при дворе, или владельцы нескольких успешных предприятий. У вас комфортное жилище, обычно это просторный дом в хорошем районе города или комфортный номер в отличной гостинице. Возможно, у вас есть несколько слуг.

***Аристократическое.*** Вы живёте в достатке и комфорте. Вы вращаетесь среди самых влиятельных членов общества. У вас превосходное жилище, возможно, особняк в лучшей части города или несколько комнат в отличной гостинице. Вы трапезничаете в лучших ресторанах, одеваетесь у модных портных, и у вас есть слуги на все случаи жизни. Вы получаете приглашения на сборы богатых и влиятельных, и вечерами собираетесь в компании политиков, глав гильдий, верховных жрецов и дворян. Вам угрожает ложь и предательство. Чем вы богаче, тем больше шанс, что вас затянут в политические интриги.

## Еда, напитки и постой

В приведённой таблице указаны цены за готовую еду и одну ночь постоя. Эти цены уже включены в затраты на существование.

### Еда, напитки и постой

| Пункт | Стоимость |
|---|---|
| *Вино* | |
| Обычное (кружка) | 2 см |
| Отличное (бутылка) | 10 зм |
| Мясо, кусок | 3 зм |
| *Пиво* | |
| Галлон (4 литра) | 2 см |
| Кружка | 4 мм |
| *Постоялый двор (за день)* | |
| Нищенское | 7 мм |
| Бедное | 1 см |
| Скромное | 5 см |
| Комфортное | 8 см |
| Богатое | 2 зм |
| Аристократическое | 4 зм |
| *Пропитание (за день)* | |
| Нищенское | 3 мм |
| Бедное | 6 мм |
| Скромное | 3 см |
| Комфортное | 5 см |
| Богатое | 8 см |
| Аристократическое | 2 зм |
| Сыр, кусок | 1 см |
| Торжественный обед (на 1 едока) | 10 зм |
| Хлеб, ломоть | 2 мм |

### Самодостаточность

Затраты на существование, описанные в этой главе, подразумевают, что вы проводите время между приключениями в городе, и пользуетесь услугами, которые можете себе позволить — платите за еду и ночлег, а также платите горожанам, чтобы они затачивали ваше оружие и чинили доспех. Однако некоторые персонажи предпочитают проводить время вдали от цивилизации, и живут в глухой местности за счёт охоты и сбора еды, и своё снаряжение они чинят сами.

Такое существование не требует тратить деньги, но оно занимает почти всё свободное время. Если вы между приключениями тратите время на работу по профессии, как описано в главе 8, вы можете вести аналог бедного существования. Владение навыком Выживание позволяет вести комфортное существование.

## Услуги

Искатели приключений могут платить неигровым персонажам, чтобы те им помогали или что-то для них делали. У большинства таких наёмников весьма посредственные навыки, но есть мастера своего дела, и даже настоящие эксперты.

Основные виды наёмных рабочих перечислены в таблице. Нанять можно любого работника, имеющегося в городе. Например, волшебник может заплатить столяру, чтобы тот создал изысканный сундук (и его миниатюрную копию) для заклинания *Леомундов потайной сундук*. Воин может заказать у кузнеца особый меч. Бард может заказать у портного особый наряд для выступления перед герцогом.

Другие наёмники предоставляют высокопрофессиональные услуги, или услуги, сопряжённые с риском для жизни. Наёмные солдаты помогут искателям приключений уничтожить племя хобгоблинов, а мудрецов можно нанять для поисков древней или эзотерической информации. Если высокоуровневый искатель приключений основывает крепость, он может нанять целый штат слуг, наводящих повсюду порядок, от кастеляна и дворецкого до простых конюхов. С такими наёмниками обычно заключают долгосрочные контракты и живут они прямо в крепости.

### Услуги

| Услуга | Оплата |
|---|---|
| *Наёмник* | |
| Неопытный | 2 см/день |
| Опытный | 2 зм/день |
| *Перевозка в коляске* | |
| В пределах города | 1 мм |
| Между городами | 3 мм/миля |
| Посыльный | 2 мм/миля |
| Пошлина за дорогу или ворота | 1 мм |
| Проезд на корабле | 1 см/миля |

Опытных наёмников берут для выполнения услуг, требующих мастерства (в навыке или обращения с оружием или инструментом): наёмный воитель, ремесленник, писец, и так далее. Указанная плата — минимум; некоторые экспертные наёмники просят гораздо больше. Неопытных наёмников берут для выполнения работы, не требующей навыков — на должности чернорабочих, грузчиков, горничных и так далее.

### Услуги заклинателей

Те, кто могут накладывать заклинания, попадают в категорию особых наёмников. Можно найти кого-то, кто согласится наложить заклинание в обмен на деньги или услугу, но вряд ли это будет так легко сделать, и к тому же нет конкретных цен за услуги такого рода. Как правило, чем выше уровень желаемого заклинания, тем труднее найти знающего его, и тем дороже такая услуга стоит.

В городе можно найти того, кто согласится сотворить относительно простое заклинание 1 или 2 уровня, такое как *лечение ран* или *опознание*, и стоить оно будет 10–50 золотых монет (плюс стоимость расходуемых материальных компонентов). Для того чтобы найти согласного сотворить высокоуровневое заклинание, возможно, придётся отправиться в большой город, где есть университет или большой храм. Найденный заклинатель может попросить в качестве оплаты выполнить для него услугу — что-то такое, чем занимаются искатели приключений, например, попросит принести из опасного места редкий предмет или пройти по населённым чудовищами пустошам, чтобы передать в далёкое поселение что-то важное.

## Безделушки

При создании персонажа вы можете совершить бросок по этой таблице, чтобы получить безделушку — небольшой предмет, немного окутанный тайной. Мастер тоже может использовать эту таблицу. Она поможет заполнить комнаты подземелий и карманы существ.

### Безделушки

| к100 | Безделушка |
|---|---|
| 01 | Мумифицированная рука гоблина |
| 02 | Кусочек кристалла, слабо светящийся в лунном свете |
| 03 | Золотая монета, отчеканенная в неизвестной стране |
| 04 | Дневник, написанный на неизвестном вам языке |
| 05 | Латунное кольцо, которое не темнеет со временем |
| 06 | Старая стеклянная шахматная фигура |
| 07 | Пара игральных костей, у обеих вместо шестёрок нарисованы черепа |
| 08 | Небольшой идол, изображающий страшное чудовище, насылающий кошмары, когда вы спите рядом с ним |
| 09 | Верёвочное ожерелье, на котором висят четыре мумифицированных эльфийских пальца |
| 10 | Квитанция для получения посылки в неизвестном вам королевстве |
| 11 | 30-граммовый кусочек неизвестного материала |
| 12 | Маленькая тряпичная кукла, утыканная иголками |
| 13 | Зуб неизвестного зверя |
| 14 | Огромная чешуйка, возможно, драконья |
| 15 | Ярко-зелёное перо |
| 16 | Старая гадальная карта с лицом, похожим на ваше |
| 17 | Стеклянная сфера, заполненная дымом |
| 18 | Полукилограммовое яйцо с ярко-красной скорлупой |
| 19 | Курительная трубка, из которой вылетают пузыри |
| 20 | Стеклянный графин с мутной жидкостью, в которой плавает странный кусочек мяса |
| 21 | Крошечная музыкальная шкатулка гномьей работы, наигрывающая мелодию, напоминающую вам о детстве |
| 22 | Маленькая деревянная статуэтка нарядного полурослика |
| 23 | Латунная сфера, покрытая странными рунами |
| 24 | Разноцветный каменный диск |
| 25 | Крошечный серебряный ворон |
| 26 | Сумка, в которой лежат 47 человеческих зубов. Один с кариесом |

| к100 | Безделушка |
|---|---|
| 27 | Кусок обсидиана, всегда тёплый на ощупь |
| 28 | Коготь дракона, подвешенный на простом кожаном шнурке |
| 29 | Пара старых носков |
| 30 | Чистая книга, на страницах которой не получается писать ни чернилами, ни мелом, ни углём, и никакими другими обычными средствами |
| 31 | Серебряный значок в форме пятиконечной звезды |
| 32 | Нож, принадлежавший родственнику |
| 33 | Стеклянный флакон с обрезками ногтей |
| 34 | Прямоугольное металлическое устройство с двумя крошечными металлическими колпачками на одной стороне. Если его намочить, оно сыпет искры |
| 35 | Белые перчатки с блёстками |
| 36 | Одеяние с сотней крохотных карманов |
| 37 | Маленький каменный кирпич, который ничего не весит |
| 38 | Крохотный набросок портрета гоблина |
| 39 | Пустой флакон, пахнущий духами при открытии |
| 40 | Драгоценный камень, который всем кроме вас кажется куском угля |
| 41 | Кусок старого знамени |
| 42 | Знак различия древнего легиона |
| 43 | Крохотный серебряный колокольчик без язычка |
| 44 | Механическая канарейка в гномьей лампе |
| 45 | Крохотный сундук, вырезанный так, что кажется, что у него невероятно глубокое дно |
| 46 | Мёртвый спрайт в чистой стеклянной бутылке |
| 47 | Запаянная металлическая банка, в которой, судя по звукам, находится жидкость, песок, пауки или битое стекло (на ваш выбор) |
| 48 | Стеклянная сфера с водой, в которой плавает механическая золотая рыбка |
| 49 | Серебряная ложка с выгравированной на ручке буквой «М» |
| 50 | Свисток из дерева золотого цвета |

| к100 | Безделушка |
|---|---|
| 51 | Мёртвый скарабей размером с ладонь |
| 52 | Два игрушечных солдатика, один без головы |
| 53 | Небольшая коробка с пуговицами разного размера |
| 54 | Свеча, которая никак не загорается |
| 55 | Крохотная клетка без дверцы |
| 56 | Старый ключ |
| 57 | Не поддающаяся расшифровке карта сокровищ |
| 58 | Рукоятка от сломанного меча |
| 59 | Кроличья лапка |
| 60 | Стеклянный глаз |
| 61 | Камея с резным портретом ужасного лица |
| 62 | Серебряный череп размером с монету |
| 63 | Алебастровая маска |
| 64 | Пирамидка клейкого чёрного дурно пахнущего благовония |
| 65 | Ночной колпак, дарующий приятные сны |
| 66 | Один костяной калтроп |
| 67 | Золотая оправа монокля без линзы |
| 68 | Кубик с длиной ребра 2 сантиметра, все стороны раскрашены в разные цвета |
| 69 | Хрустальная дверная ручка |
| 70 | Пакетик розовой пыли |
| 71 | Два листа пергамента с фрагментом нот прекрасной песни |
| 72 | Серебряная серьга в виде слезинки, сделанная из настоящей слезинки |
| 73 | Яичная скорлупа, разрисованная с жуткими подробностями сценами человеческих мук |
| 74 | Веер, на котором в раскрытом состоянии видно спящую кошку |
| 75 | Набор костяных трубочек |
| 76 | Четырёхлистный клевер, засушенный в книге о манерах и этикете |
| 77 | Лист пергамента, на котором изображена сложная механическая конструкция |
| 78 | Разукрашенные ножны, под которые вы никак не можете найти подходящий клинок |

| к100 | Безделушка |
|---|---|
| 79 | Приглашение на вечеринку, на которой произошло убийство |
| 80 | Бронзовая пентаграмма с выгравированной в центре крысиной головой |
| 81 | Фиолетовый носовой платок с вышитым именем великого архимага |
| 82 | Половинка плана храма, замка или другого строения |
| 83 | Кусочек сложенной ткани, который, если развернуть, превращается в модную кепку |
| 84 | Квитанция о депозите в банке далёкого города |
| 85 | Дневник, в котором не хватает семь страниц |
| 86 | Пустая серебряная табакерка с надписью на поверхности «грёзы» |
| 87 | Железный святой символ неизвестного божества |
| 88 | Книга о восхождении и свержении легендарного героя, в которой нет последней главы |
| 89 | Сосуд с драконьей кровью |
| 90 | Древняя эльфийская стрела |
| 91 | Иголка, которая никогда не гнётся |
| 92 | Красивая дварфская брошь |
| 93 | Пустая бутылка из-под вина с небольшой наклейкой «Винокурня Винного Волшебника, Красное драконье, 331422-В» |
| 94 | Плитка мозаики с разноцветной глазированной поверхностью |
| 95 | Окаменевшая мышь |
| 96 | Чёрный пиратский флаг с черепом и костями дракона |
| 97 | Крохотный металлический краб или паук, который двигается, когда на него не смотрят |
| 98 | Стеклянная бутылка сала с этикеткой «Жир грифона» |
| 99 | Деревянная коробка с керамическим дном, в которой живёт червяк с двумя головами на каждом конце тела |
| 100 | Металлическая урна с прахом героя |

# Глава 6: Индивидуальные опции

Комбинация характеристик, расы, класса и предыстории определяет способности вашего персонажа в игре, а придуманная вами личность отличает вашего персонажа от остальных. Даже в пределах расы и класса есть варианты, из которых можно сделать выбор. Эта глава для тех игроков, которые (с разрешения Мастера) хотят ещё сильнее подстроить персонажа под себя.

В этой главе представлены два опциональных набора правил по индивидуальной настройке персонажей: мультиклассирование и черты. Мультиклассирование позволяет комбинировать классы, а черты можно брать вместо увеличения характеристик при получении новых уровней. Будут ли доступны эти опции в вашей кампании, решает Мастер.

## Мультиклассирование

Мультиклассирование позволяет получать уровни в разных классах. Это позволяет смешивать умения этих классов, создавая концепцию персонажа, которую не создать ни одним из стандартных классов.

Это правило позволяет при получении уровня увеличивать уровень не текущего класса, а другого. Сумма уровней всех ваших классов определяет уровень персонажа. Например, если вы волшебник третьего уровня и воин второго уровня, то вы персонаж 5 уровня.

Вы получаете стартовое снаряжение только первого класса.

Можно вкладывать почти все уровни в основной класс, а в других лишь отметиться, а можно полностью пересмотреть карьеру и уже не вкладываться в первый класс. Можно даже взять третий и четвёртый классы. В сравнении с персонажем одного класса вы не так сфокусированы, но зато обладаете широким спектром возможностей.

### Пример мультиклассирования

Гарри играет воином 4 уровня. Когда его персонаж зарабатывает достаточно опыта для перехода на 5 уровень, Гарри решает мультиклассироваться. Воин Гарри проводит много времени с плутом Дэйва, и к тому же иногда сотрудничает с местной гильдией воров в качестве громилы. Гарри решает, что его персонаж мультиклассируется в плута, и потому его персонаж становится воином 4 уровня и плутом 1 уровня (записывается в виде воин 4/плут 1).

Когда персонаж Гарри получает опыт, необходимый для перехода на 6 уровень, он может получить уровень воина (став воином 5/плутом 1), уровень плута (став воином 4/плутом 2), или уровень третьего класса, возможно, волшебника, так как он как раз нашёл загадочную книгу о магии (став воином 4/плутом 1/ волшебником 1).

### Требования

Для того чтобы получить новый класс, нужно удовлетворять требованиям к характеристикам и для текущего и для нового класса, показанным в приведённой таблице. Например, у варвара, решившего мультиклассироваться в друида, Сила и Мудрость должны быть не меньше 13. Обучение происходит не плавно как обычно, а ускоренно, поэтому значения характеристик должны быть выше среднего.

#### Требования к мультиклассированию

| Класс | Минимальные значения характеристик |
|---|---|
| Бард | Харизма 13 |
| Варвар | Сила 13 |
| Воин | Сила 13 или Ловкость 13 |
| Жрец | Мудрость 13 |
| Волшебник | Интеллект 13 |
| Друид | Мудрость 13 |
| Колдун | Харизма 13 |
| Монах | Ловкость 13 и Мудрость 13 |
| Паладин | Сила 13 и Харизма 13 |
| Плут | Ловкость 13 |
| Следопыт | Ловкость 13 и Мудрость 13 |
| Чародей | Харизма 13 |

### Опыт

Количество опыта, необходимого для получения нового уровня, зависит от уровня персонажа, а не от уровня в каком-то одном классе. Таким образом, если вы жрец 6/воин 1, вам нужно набрать опыта, необходимого для получения 8 уровня, прежде чем сможете получить 2 уровень воина или 7 уровень жреца.

### Хиты и Кости Хитов

Вы получаете хиты от нового класса как для любого уровня после первого. Хиты класса 1 уровня получают только когда уровень персонажа тоже первый.

Вы складываете Кости Хитов, полученные от всех классов, формируя общий фонд Костей Хитов. Если все Кости Хитов одного вида, вы можете их просто просуммировать. Например, и у воина и у паладина Кости Хитов к10, поэтому если вы паладин 5/воин 5, у вас десять Костей Хитов к10. Если классы дают разные Кости Хитов, отслеживайте их отдельно. Например, если вы паладин 5/жрец 5, у вас будет пять Костей Хитов к10 и пять Костей Хитов к8.

### Бонус мастерства

Бонус мастерства всегда зависит от уровня персонажа, и вычисляется по таблице «Развитие персонажа» из главы 1.

Например, если вы воин 3/плут 2, то ваш бонус мастерства будет как у персонажа 5 уровня, то есть +3.

## Владение

Когда вы получаете первый уровень нового класса, вы получаете не все его владения, а только часть, как показано в приведённой таблице:

### Мультиклассовые владения

| Класс | Получаемые владения |
|---|---|
| Бард | Лёгкие доспехи, один навык на ваш выбор, один музыкальный инструмент |
| Варвар | Щиты, простое оружие, воинское оружие |
| Воин | Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие |
| Волшебник | — |
| Друид | Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты (друиды не носят и не используют доспехи и щиты из металла) |
| Жрец | Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты |
| Колдун | Лёгкие доспехи, простое оружие |
| Монах | Простое оружие, короткие мечи |
| Паладин | Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие |
| Плут | Лёгкие доспехи, один навык из списка классовых навыков, воровские инструменты |
| Следопыт | Лёгкие доспехи, средние доспехи, щиты, простое оружие, воинское оружие, один навык из списка классовых навыков |
| Чародей | — |

## Классовые умения

Когда вы получаете новый уровень одного из классов, вы получаете соответствующие этому уровню умения. Однако некоторые умения подчиняются особым правилам: Божественный канал, Дополнительная атака, Защита без доспехов и Использование заклинаний.

### Божественный канал

Если у вас уже есть умение Божественный канал, и вы получаете уровень в классе, тоже дающем это умение, вы получаете эффекты Божественного канала от нового класса, но не получаете возможность дополнительного его использования. Дополнительные использования вы получите только тогда, когда получите в каком-нибудь из классов уровень, дающий эти дополнительные использования недвусмысленно. Например, если вы жрец 6/паладин 4, то можете использовать Божественный канал два раза между отдыхами, потому что уровень жреца это позволяет. Каждый раз, когда вы используете это умение, вы можете выбирать эффекты, доступные за счёт любого из имеющихся классов.

### Дополнительная атака

Если вы получаете классовое умение Дополнительная атака из нескольких классов, то они не складываются между собой. Вы не можете совершать с помощью этого умения более двух атак, если только оно не позволяет прямо это делать (как в случае с версией Дополнительной атаки у воина). Кроме того, таинственное воззвание колдуна «Жаждущий клинок» не предоставляет вам дополнительную атаку, если у вас есть умение Дополнительная атака.

### Защита без доспехов

Если у вас уже есть умение Защита без доспехов, вы не можете получить его ещё раз от другого класса.

### Использование заклинаний

Ваша способность использовать заклинания зависит как от суммы уровней классов заклинателей, так и от индивидуальных уровней в этих классах. Если сразу несколько ваших классов даруют вам умение Использование заклинаний, используйте приведённые ниже правила. Если вы мультиклассируетесь, но это умение есть только у одного класса, используйте правила, описанные для этого класса.

***Известные и подготовленные заклинания.*** Вы определяете, какие заклинания знаете и можете подготовить для каждого класса индивидуально, как если бы других классов просто не было. Например, если вы следопыт 4/волшебник 3, то благодаря первому классу вы знаете три заклинания следопыта 1 уровня. Как волшебник 3 уровня вы знаете три заговора волшебника, и в книге заклинаний может быть десять (как минимум) заклинаний волшебника, два из которых могут быть 2 уровня (получены на 3 уровне волшебника). Если ваш Интеллект равен 16, вы можете подготовить шесть заклинаний волшебника из книги заклинаний.

Все известные вам заклинания подготавливаются в рамках одного из классов, и при накладывании этого заклинания вы используете базовую характеристику этого класса. Точно так же фокусировки заклинаний, такие как священные символы, могут использоваться только классами, использующими эту фокусировку.

***Ячейки заклинаний.*** Количество имеющихся ячеек заклинаний вы определяете, суммируя уровни барда, волшебника, друида, жреца и чародея, половины уровней (округляя в меньшую сторону) паладина и следопыта, и треть уровней воина или плута (округляя в меньшую сторону), если у вас есть умения Мистический рыцарь и Мистический ловкач соответственно. Получив сумму, определите по приведённой таблице количество имеющихся ячеек заклинаний разных уровней.

Результат из таблицы может дать ячейки заклинаний таких уровней, каких вы не знаете или не можете подготавливать. Вы можете использовать эти ячейки для заклинаний с меньшим уровнем. Если накладываемое вами низкоуровневое заклинание, такое как *огненные ладони*, обладает усиленным эффектом при использовании ячейки более высокого уровня, вы можете использовать усиленный эффект, несмотря на то, что у вас нет заклинаний такого высокого уровня.

Например, если вы уже упомянутый выше следопыт 4/ волшебник 3, при определении ячеек заклинаний вы считаетесь персонажем 5 уровня: у вас есть четыре ячейки 1 уровня, три ячейки 2 уровня и две ячейки 3 уровня. Однако у вас нет никаких заклинаний 3 уровня и нет заклинаний следопыта 2 уровня. Вы можете использовать ячейки этих высоких уровней для накладывания известных заклинаний, значительно усиливая их эффекты.

***Магия договора.*** Если у вас есть и умение Использование заклинаний и умение Магия договора от класса колдуна, вы можете использовать ячейки заклинаний, полученные от Магии договора для накладывания известных или подготовленных заклинаний, полученных от умения Использование заклинаний, а также можете использовать ячейки заклинаний, полученные от умения Использование заклинаний для накладывания известных вам заклинаний колдуна.

### Мультиклассовый заклинатель: Ячейки заклинаний разного уровня

| Уровень | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 2 | 3 | — | — | — | — | — | — | — | — |
| 3 | 4 | 2 | — | — | — | — | — | — | — |
| 4 | 4 | 3 | — | — | — | — | — | — | — |
| 5 | 4 | 3 | 2 | — | — | — | — | — | — |
| 6 | 4 | 3 | 3 | — | — | — | — | — | — |
| 7 | 4 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — | — |
| 8 | 4 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — | — |
| 9 | 4 | 3 | 3 | 3 | 1 | — | — | — | — |
| 10 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | — | — | — | — |
| 11 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 12 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | — | — | — |
| 13 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 14 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | — | — |
| 15 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 16 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | — |
| 17 | 4 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 18 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 1 | 1 | 1 | 1 |
| 19 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 1 | 1 | 1 |
| 20 | 4 | 3 | 3 | 3 | 3 | 2 | 2 | 1 | 1 |

# Черты

Черты отражают дарование или обучение, дающее персонажу особые знания. Они воплощают тренировки, опыт и способности, превышающие те, что даёт класс.

На некоторых уровнях класс даёт вам умение Улучшение характеристик. При помощи этого опционального правила вы можете отказаться от этого умения и взять вместо него черту. Каждую черту можно брать только один раз, если в её описании не сказано обратное.

Для получения черты вы должны выполнять её требования. Если вы перестали выполнять требования черты, вы не можете её использовать, пока снова не начнёте выполнять требования. Например, черта Борец требует наличия Силы 13 или выше. Если ваша Сила по каким-то причинам опустится ниже 13 (например, из-за проклятья) вы не получаете преимуществ от этой черты, пока не восстановите Силу.

## Артистичный

Научившись театральному искусству и подражанию, вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Харизмы на 1, при максимуме 20.
- Вы совершаете с преимуществом проверки Харизмы (Выступление) и Харизма (Обман), когда пытаетесь выдать себя за кого-то другого.
- Вы можете подражать речи кого-то другого, а также звукам, издаваемым другими существами. Перед этим вы должны как минимум в течение 1 минуты слышать чужую речь или звуки существа. Успешная проверка Мудрости (Проницательность), противопоставленная вашей проверке Харизмы (Обман), позволяет слушающему понять, что источник звука не настоящий.

## Атлетичный

Вы прошли интенсивную физическую подготовку и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Если вы лежите ничком, вставание использует только 5 футов перемещения.
- Лазание не заставляет вас тратить дополнительное перемещение.
- Вы можете совершать прыжок в длину или высоту с разбега, переместившись только на 5 футов, а не на 10.

## Бдительный

Вы всегда готовы к опасностям и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус +5 к проверкам инициативы.
- Вас не могут застать врасплох, пока вы в сознании.
- Другие существа не получают преимущество для бросков атаки по вам за то, что они скрыты от вас.

## Боевой заклинатель

*Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание*

Вы научились накладывать заклинания в пылу сражения и узнали техники, дающие следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом спасброски Телосложения для поддержания концентрации на заклинании при получении урона.
- Вы можете выполнять телесный компонент заклинаний даже если используете оружие или щит в одной или обеих руках.
- Если перемещение враждебного существа провоцирует от вас атаку, вы можете вместо совершения провоцированной атаки реакцией наложить на это существо заклинание. Время накладывания этого заклинания должно быть «1 действие» и оно должно нацеливаться только на это существо.

## Борец

*Требование: Сила 13 или выше*

Вы развили навыки, нужные для тесного захвата противников. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом броски атаки по существу, которое держите в захвате.
- Вы можете действием попытаться скрутить захваченное вами существо. Для этого совершите ещё одну проверку захвата. В случае успеха и вы и это существо становитесь опутанными до окончания захвата.

## Везунчик

Вам непонятным образом везёт как раз тогда, когда это нужно.

У вас есть 3 единицы удачи. Каждый раз, когда вы совершаете бросок атаки, проверку характеристики или спасбросок, вы можете потратить одну единицу удачи, чтобы бросить дополнительный к20. Вы можете решить потратить единицу удачи после обычного броска кости, но до определения последствий. После этого вы сами выбираете, какую к20 использовать для броска атаки, проверки характеристики или спасброска.

Вы также можете потратить одну единицу удачи, когда по вам совершается бросок атаки. Бросьте к20, а потом решите, какую из костей будет использовать атакующий, вашу или свою.

Если сразу несколько существ тратят единицы удачи для оказания влияния на один бросок, единицы отменяют друг друга и дополнительные кости никто не кидает.

Вы восстанавливаете потраченные единицы удачи в конце продолжительного отдыха.

## Верховой боец

Вы — опасный враг, когда вы верхом на скакуне. Если вы находитесь верхом и не выведены из строя, вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом броски рукопашных атак по существам, чей размер меньше вашего скакуна, и не находящимся при этом верхом.
- Вы можете сделать так, что атака, нацеленная на вашего скакуна, будет перенацелена на вас.
- Если ваш скакун попадает под эффект, позволяющий совершить спасбросок Ловкости для получения половины урона, то он не получает урон в случае успеха и получает всего половину урона при провале.

## Внимательный

Вы быстро улавливаете мелкие подробности и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта или Мудрости на 1, при максимуме 20.
- Если вы видите рот существа, когда оно говорит на языке, который вы понимаете, вы можете прочитать по его губам, что оно говорит.
- Вы получаете бонус +5 к пассивной проверке Мудрости (Внимательность) и пассивной проверке Интеллекта (Анализ).

## Воинский адепт

Вы прошли военную подготовку, позволяющую совершать особые боевые приёмы. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы узнаёте два приёма на свой выбор из списка архетипа воина Мастер боевых искусств. Если приём требует, чтобы цель совершила спасбросок для сопротивления эффекту приёма, Сл спасброска равна 8 + ваш бонус мастерства + модификатор Силы или Ловкости (на ваш выбор).
- Если у вас уже есть кости превосходства, вы получаете ещё одну; в противном случае вы получаете одну кость превосходства: к6. Эта кость подпитывает ваши приёмы. Кость превосходства тратится, когда вы её используете, и восстанавливается после окончания короткого или продолжительного отдыха. Эта кость превосходства останется у вас даже если позже вы получите новые кости из другого источника.

## Воодушевляющий лидер

*Требование: Харизма 13 или выше*

Вы можете потратить 10 минут на воодушевление спутников, укрепляя их решимость. Если вы делаете это, выберите до шести дружественных существ (можете включить себя) в пределах 30 футов от себя, которые могут видеть или слышать вас, и которые могут вас понять. Все эти существа получают временные хиты в количестве, равном вашему уровню + ваш модификатор Харизмы. Существа больше не могут получать временные хиты от этой черты, пока не окончат короткий или продолжительный отдых.

## Дикий атакующий

Один раз в ход, когда вы совершаете бросок урона для атаки рукопашным оружием, вы можете перебросить все кости урона оружия и использовать любой из вариантов.

## Драчун

Привыкнув к мордобою с использованием подручных предметов, вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Телосложения на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение импровизированным оружием.
- Ваш безоружный удар использует для урона к4.
- Если вы в свой ход попадаете по существу безоружным ударом или импровизированным оружием, вы можете бонусным действием попытаться захватить цель.

## Знаток лёгких доспехов

Вы обучились ношению лёгких доспехов и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение лёгкими доспехами.

## Знаток средних доспехов

*Требование: Владение лёгкими доспехами*

Вы обучились ношению средних доспехов и щитов, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение средними доспехами и щитами.

## Знаток тяжёлых доспехов

*Требование: Владение средними доспехами*

Вы обучились ношению тяжёлых доспехов и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение тяжёлыми доспехами.

## Использование двух оружий

Вы знаете как использовать сразу два оружия, и получаете следующие преимущества:

- Вы получаете бонус +1 к КД, когда держите в каждой руке по рукопашному оружию.
- Вы можете использовать сражение с двумя оружиями даже если ни у одного из ваших одноручных оружий нет свойства «лёгкое».
- Вы можете вынимать и убирать два одноручных оружия когда обычно позволяется вынуть или убрать только одно.

## Исследователь подземелий

Научившись искать скрытые ловушки и потайные двери в подземельях, вы получаете следующие преимущества:

- Вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и Интеллекта (Анализ), совершённые для обнаружения потайных дверей.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски для избегания ловушек и сопротивления их эффектам.
- Вы получаете сопротивление к урону от ловушек.
- Вы можете искать ловушки, идя с обычной скоростью, а не медленной.

## Крепкий

Максимум ваших хитов увеличивается на количество, равное удвоенному уровню, на котором берётся эта черта. Каждый раз, когда вы впоследствии будете получать уровень, максимум ваших хитов будет дополнительно увеличиваться на 2.

## Лекарь

Вы способный медик, что позволяет быстро залечивать раны и возвращать союзников в строй. Вы получаете следующие преимущества:

- Когда вы используете комплект целителя для стабилизации умирающего существа, это существо также восстанавливает 1 хит.
- Вы можете действием потратить одно использование комплекта целителя, чтобы позаботиться о существе и восстановить ему 1к6 + 4 хита, плюс дополнительные хиты, равные максимуму имеющихся у него Костей Хитов. Это существо не сможет повторно восстанавливать хиты от этой черты, пока не закончит короткий или продолжительный отдых.

## Мастер большого оружия

Вы научились использовать вес своего оружия, позволяя инерции усиливать ваши атаки. Вы получаете следующие преимущества:

- В свой ход, когда вы совершаете критическое попадание рукопашным оружием или опускаете им хиты существа до 0, вы можете бонусным действием совершить одну атаку рукопашным оружием.

- Перед совершением атаки рукопашным оружием со свойством «тяжёлое», которым вы владеете, вы можете принять штраф −5 к броску атаки. Если такая атака попадает, вы добавляете +10 к урону от этой атаки.

## Мастер древкового оружия

Вы можете сдерживать врагов оружием со свойством «досягаемость». Вы получаете следующие преимущества:

- Если вы совершаете действие Атака и атакуете только алебардой, боевым посохом или глефой, вы можете бонусным действием совершить рукопашную атаку противоположным концом оружия. Кость урона для этой атаки равна к4, и атака причиняет дробящий урон. Бонусная атака использует модификатор той же характеристики, что и основная.
- Если вы используете алебарду, боевой посох, глефу или пику, другие существа провоцируют от вас атаку, когда входят в пределы вашей досягаемости.

## Мастер оружия

Вы знаете как пользоваться множеством видов оружия и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы или Ловкости на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение четырьмя выбранными видами оружия. Выбранное оружие должно быть или простым или воинским.

## Мастер средних доспехов

*Требование: Владение средними доспехами*

Вы привыкли к перемещению в средних доспехах и получаете следующие преимущества:

- Ношение среднего доспеха не накладывает помеху к проверкам Ловкости (Скрытность).
- Когда вы носите средний доспех, вы можете добавлять к КД 3, а не 2, если ваша Ловкость 16 или выше.

## Мастер тяжёлых доспехов

*Требование: Владение тяжёлыми доспехами*

Вы можете своим доспехом отклонять удары, которые других убили бы. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Силы на 1, при максимуме 20.
- Если вы носите тяжёлый доспех, дробящий, колющий и рубящий урон, получаемый вами от немагического оружия, уменьшается на 3.

## Мастер щитов

Вы используете щиты не только для обороны, но и для нападения. Вы получаете следующие преимущества, когда используете щит:

- Если вы в свой ход совершаете действие Атака, вы можете бонусным действием попытаться оттолкнуть щитом существо, находящееся в пределах 5 футов от вас.
- Если вы не выведены из строя, вы можете добавлять бонус к КД от щита ко всем спасброскам Ловкости, совершённым от заклинаний и прочих вредоносных эффектов, нацеленных только на вас.
- Если вы подвергаетесь действию эффекта, позволяющего совершить спасбросок Ловкости для получения половины урона, вы можете реакцией вообще не получить урон в случае успешного спасброска, выставив щит между собой и источником эффекта.

## Меткие заклинания

*Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание*

Вы узнали технику, улучшающую атаку некоторыми видами заклинаний, и получаете следующие преимущества:

- Если вы накладываете заклинание, требующее совершение броска атаки, дистанция заклинания удваивается.
- Ваши дальнобойные атаки заклинаниями игнорируют укрытие на половину и укрытие на три четверти.
- Вы узнаёте один заговор, требующий броска атаки. Выберите заговор из списка заклинаний барда, волшебника, друида, жреца, колдуна или чародея. Базовая характеристика для этого заговора зависит от выбранного класса: Харизма для барда, колдуна и чародея; Интеллект для волшебника; Мудрость для друида и жреца.

## Меткий стрелок

Вы овладели дальнобойным оружием и можете совершать выстрелы, которые другие считали невозможными. Вы получаете следующие преимущества:

- Совершение атаки в пределах максимальной дистанции не вызывает помеху к броску атаки дальнобойным оружием.
- Ваши атаки дальнобойным оружием игнорируют укрытие на половину и укрытие на три четверти.
- Перед совершением атаки дальнобойным оружием, которым вы владеете, вы можете принять штраф −5 к броску атаки. Если такая атака попадает, вы добавляете +10 к урону от этой атаки.

## Налётчик

Когда вы используете действие Рывок, вы можете бонусным действием совершить одну рукопашную атаку оружием или оттолкнуть другое существо.

Если вы перед совершением этого бонусного действия переместились минимум на 10 футов по прямой линии, вы либо получаете бонус +5 к броску урона этой атаки (если вы решили совершить рукопашную атаку и попали), либо толкаете цель на 10 футов от себя (если решили толкать и преуспели).

## Оборонительный дуэлянт

*Требование: Ловкость 13 или выше*

Если вы используете оружие со свойством «фехтовальное», которым владеете, и другое существо попадает по вам рукопашной атакой, вы можете для этой атаки реакцией добавить бонус мастерства к КД, что потенциально может привести к промаху атаки.

## Одарённый

Вы получаете владение любой комбинацией из трёх навыков и инструментов на ваш выбор.

## Отличная память

Вы с невероятной точностью можете отслеживать время, направление и подробности. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
- Вы всегда знаете, в какой стороне находится север.
- Вы всегда знаете, через сколько часов наступит следующий закат или восход.
- Вы можете с точностью вспомнить всё, что видели или слышали за последний месяц.

## Подвижный

Вы невероятно быстры и ловки. Вы получаете следующее преимущество:

- Ваша скорость увеличивается на 10 футов.
- Когда вы используете действие Рывок, труднопроходимая местность в этом ходу не замедляет ваше перемещение.
- Если вы совершаете рукопашную атак по существу, вы до конца этого хода не провоцируете от него атаки, вне зависимости от того, попадёте или нет.

## Посвящённый в магию

Выберите класс: бард, волшебник, друид, жрец, колдун или чародей. Вы узнаёте два заговора на свой выбор из списка заклинаний этого класса.

Кроме того, выберите одно заклинание 1 уровня из этого же списка. Вы узнаёте это заклинание и можете накладывать его на минимально возможном уровне. После использования заклинания вы должны закончить продолжительный отдых, прежде чем сможете снова использовать его этой чертой.

Базовая характеристика для этих заклинаний зависит от выбранного класса: Харизма для барда, колдуна и чародея; Интеллект для волшебника; Мудрость для друида и жреца.

## Проныра

*Требование: Ловкость 13 или выше*

Вы знаете, как сливаться с тенями. Вы получаете следующие преимущества:

- Вы можете попытаться спрятаться даже если слабо заслонены от существа, от которого прячетесь.
- Если вы прячетесь от существа и промахиваетесь по нему атакой дальнобойным оружием, эта атака не выдаёт вашу позицию.
- Тусклый свет не причиняет помеху вашим проверкам Мудрости (Внимательность), полагающимся на зрение.

## Ритуальный заклинатель

*Требование: Интеллект или Мудрость 13 или выше*

Вы узнали несколько заклинаний, которые можете накладывать как ритуалы. Эти заклинания записаны в ритуальной книге, которую вы должны держать в руке во время их использования.

Когда вы выбираете эту черту, вы получаете ритуальную книгу, содержащую два заклинания 1 уровня на ваш выбор. Выберите один из классов: бард, волшебник, друид, жрец, колдун или чародей. Вы должны выбирать заклинания из списков для этого класса, но у этих заклинаний должно быть ключевое слово «ритуал». Выбранный класс также определяет базовую характеристику для этих заклинаний: Харизма для барда, колдуна и чародея; Интеллект для волшебника; Мудрость для друида и жреца.

Найдя заклинание, записанное в письменной форме, такой как магический *свиток заклинания* или книга заклинаний волшебника, вы можете скопировать его в свою ритуальную книгу. Это заклинание должно быть в списке заклинаний выбранного вами класса, уровень его не должен превышать половину вашего уровня (округлённую в большую сторону), и у него должно быть ключевое слово «ритуал». Процесс переписывания занимает по 2 часа за каждый уровень заклинания и стоит по 50 зм за каждый уровень. Это стоимость материальных компонентов, расходуемых в процессе экспериментов с заклинанием, а также особых чернил, которыми оно записывается.

## Стихийный адепт

*Требование: Способность накладывать хотя бы одно заклинание*

Когда вы получаете эту черту, выберите один из видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество.

Накладываемые вами заклинания игнорируют сопротивление к выбранному виду урона. Кроме того, когда вы определяете урон от наложенного вами заклинания, причиняющего урон этого вида, вы можете считать все выпавшие на костях «1» как «2».

Вы можете брать эту черту несколько раз. Каждый раз, когда вы это делаете, вы выбираете новый вид урона.

## Стойкий

Вы стойкий и живучий, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Телосложения на 1, при максимуме 20.
- Когда вы бросаете Кость Хитов для восстановления хитов, минимум равен удвоенному модификатору Телосложения (минимум 2).

## Страж

Вы овладели техникой, позволяющей пользоваться всеми брешами в обороне противника, и получаете следующие преимущества:

- Если вы попадаете по существу провоцированной атакой, скорость этого существа падает до 0 до конца текущего хода.
- Существа перед выходом из вашей досягаемости провоцируют от вас атаки, даже если совершают действие Отход.
- Если существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, совершает атаку не по вам (и у цели нет этой черты), вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по атакующему.

## Убийца магов

Вы разработали техники, полезные в рукопашном сражении с заклинателями, и получаете следующие преимущества:

- Если существо в пределах 5 футов от вас использует заклинание, вы можете реакцией совершить атаку рукопашным оружием по этому существу.
- Когда вы причиняете урон существу, концентрирующемуся на заклинании, это существо совершает с помехой спасбросок для поддержания концентрации.
- Вы совершаете с преимуществом спасброски от заклинаний, наложенных существами, находящимися в пределах 5 футов от вас.

## Устойчивый

Выберите одну характеристику. Вы получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение выбранной характеристики на 1, при максимуме 20.
- Вы получаете владение спасбросками этой характеристики.

## Эксперт в арбалетах

Благодаря обширной практике с арбалетом вы получаете следующие преимущества:

- Вы игнорируете свойство «перезарядка» у арбалетов, которыми владеете.
- Нахождение в пределах 5 футов от враждебного существа не накладывает помеху к вашим броскам дальнобойной атаки.
- Когда вы используете действие Атака и атакуете одноручным оружием, вы можете бонусным действием атаковать заряженным ручным арбалетом, находящимся в руке.

## Языковед

Вы изучали языки и способы кодирования текстов, и получаете следующие преимущества:

- Увеличьте значение Интеллекта на 1, при максимуме 20.
- Вы узнаёте три языка на свой выбор.
- Вы можете писать шифрованные письма. Другие не могут расшифровать код, пока либо вы не научите их, либо они не преуспеют в проверке Интеллекта (Сл равна вашему значению Интеллекта + ваш бонус Мастерства), либо они не используют для расшифровки магию.

# ЧАСТЬ 2

## Играя в игру

# Глава 7: Использование характеристик

Физические и умственные способности любого существа можно описать с помощью шести характеристик:

- **Сила**, измеряющая физическую мощь
- **Ловкость**, измеряющая проворство
- **Телосложение**, измеряющая выносливость
- **Интеллект**, измеряющий рассудительность и память
- **Мудрость**, измеряющая внимательность и проницательность
- **Харизма**, измеряющая силу характера

Какой ваш персонаж, мускулистый и проницательный? Умный и очаровательный? Ловкий и стойкий? Значения характеристик помогают оценить эти качества — сильные стороны и недостатки существ.

Три основных броска игры — проверки характеристик, спасброски и броски атак — зависят от значений шести характеристик. Введение описывает основное правило совершения этих бросков: бросьте к20, добавьте модификатор, вычисленный с помощью одной из шести характеристик, и сравните сумму с целевым числом.

Эта глава описывает, как использовать проверки характеристик и спасброски, составляющие основную деятельность существ в игре. Правила по броскам атак описаны в главе 9.

## Значения характеристик и модификаторы

У каждой из характеристик существа есть значение — число, означающее степень её развитости. Значение характеристики отражает не только врождённые способности, но также пройдённую тренировку и знание деятельности, связанной с этой характеристикой.

Значение 10 или 11 — среднестатистический средний уровень, но искатели приключений и многие чудовища намного превосходят эти числа. Обычно максимум, чего достигают обычные жители, это значение 18. Искатели приключений не могут поднять значения характеристик выше 20, но у чудовищ и божественных созданий встречаются значения под 30.

У каждой характеристики есть также модификатор, зависящий от значения, и попадающий в диапазон от −5 (для значения «1») до +10 (для значения «30»). В приведённой таблице указаны модификаторы характеристик для всех возможных значений характеристик, от 1 до 30.

### Значения и модификаторы характеристик

| Значение | Модификатор | Значение | Модификатор |
|---|---|---|---|
| 1 | −5 | 16–17 | +3 |
| 2–3 | −4 | 18–19 | +4 |
| 4–5 | −3 | 20–21 | +5 |
| 6–7 | −2 | 22–23 | +6 |
| 8–9 | −1 | 24–25 | +7 |
| 10–11 | +0 | 26–27 | +8 |
| 12–13 | +1 | 28–29 | +9 |
| 14–15 | +2 | 30 | +10 |

Для определения модификатора характеристики без обращения к таблице вычтите 10 из значения характеристики, а разницу разделите на 2 (округляя в меньшую сторону).

Из-за того, что модификаторы характеристик влияют практически на все броски атаки, проверки характеристик и спасброски, они используются в игре гораздо чаще, чем значения.

## Преимущество и помеха

Иногда особое умение или заклинание гласит, что вы совершаете проверку характеристики, спасбросок или бросок атаки с преимуществом или помехой. Когда такое происходит, вы бросаете второй к20. Используйте наибольший результат, если у вас есть преимущество, и наименьший, если есть помеха. Например, если у вас есть помеха, и выпало «17» и «5», вы используете «5». Если бы у вас было преимущество, вы бы использовали «17».

Если на бросок влияют сразу несколько факторов, и все дают преимущество или помеху, бросается всё равно только один дополнительный к20. Например, если сразу несколько благоприятных обстоятельств предоставляют преимущество, вы всё равно кидаете только один дополнительный к20.

Если обстоятельства создают одновременно и преимущество и помеху, то считается, что их нет, и вы бросаете только один к20. Это справедливо даже для обстоятельств, когда негативных факторов много, а положительный только один, и наоборот. В такой ситуации у вас нет ни преимущества, ни помехи.

Если у вас есть преимущество или помеха, и некое особое правило, такое как особенность полуросликов Везучий, позволяет перебросить к20, вы можете перебросить только одну кость. Вы сами выбираете, какую. Например, если полурослик совершает с преимуществом проверку характеристики и выпадает «1» и «13», полурослик может использовать особенность Везучий и перебросить «1».

Обычно преимущества и помехи вызваны особыми умениями, действиями или заклинаниями. Вдохновение (смотрите главу 4) тоже может дать персонажу преимущество в проверке, связанной с его личностью, идеалами или привязанностями. Мастер тоже может решить, что обстоятельства положительно или негативно влияют на проверки и дать преимущество или помеху соответственно.

## Бонус мастерства

У персонажей есть бонус мастерства, зависящий от уровня, как описано в главе 1. У чудовищ тоже есть этот бонус, он уже включён в их блоки статистики. Этот бонус тоже используется в проверках характеристик, спасбросках и бросках атаки.

Ваш бонус мастерства не может быть добавлен к броску кости или другому числу более одного раза. Например, если два разных правила гласят, что вы можете добавлять бонус мастерства к спасброскам Мудрости, вы, тем не менее, добавляете этот бонус только один раз.

Иногда бонус мастерства может быть умножен или разделён (например, удвоен или разделён пополам) перед применением. Например, умение плута Компетентность удваивает бонус мастерства для некоторых проверок характеристик. Если обстоятельства сложились так, что бонус мастерства к од-

ному и тому же броску может быть применён несколько раз, вы всё равно добавляете его лишь один раз, и умножаете или делите только один раз.

Если умение или эффект позволяют умножить бонус мастерства при совершении проверки характеристики, не позволяющей добавлять бонус мастерства, то бонус к проверке не добавляется. Для такой проверки бонус мастерства равен 0, а произведение 0 и любого числа всё равно даёт 0. Например, если у вас нет владения навыком История, вы не получаете преимущество от умения, позволяющего удваивать бонус мастерства при совершении проверок Интеллекта (История).

Обычно бонус мастерства для бросков атаки и спасбросков не умножается. Если какое-то умение или эффект позволяют это сделать, применяются те же самые правила.

# Проверки характеристик

Проверка характеристики испытывает врождённые таланты и обучение персонажа или чудовища, пытающегося преодолеть какое-то препятствие. Мастер призывает совершить проверку характеристики, когда персонаж или чудовище пытается совершить действие (но не атаку), которое может не получиться. Если исход действия неясен, его помогает определить бросок кости.

Вначале Мастер определяет, какая из шести характеристик связана с выполняемой задачей, и определяет трудность этой задачи, отражаемую Сложностью. Чем труднее задача, тем выше Сл. Приведённая таблица показывает примерную Сл задач.

### Типичная Сложность

| Трудность задачи | Сл |
|---|---|
| Очень лёгкая | 5 |
| Лёгкая | 10 |
| Средняя | 15 |
| Сложная | 20 |
| Очень сложная | 25 |
| Практически невозможная | 30 |

Для совершения проверки характеристики бросьте к20 и добавьте модификатор соответствующей характеристики. Как и при других бросках к20 добавьте бонусы и штрафы, и сравните сумму со Сл. Если сумма равна Сл или превышает её, проверка успешна — существо выполняет поставленную задачу. В случае провала персонаж или чудовище не достигает успеха и сталкивается с последствиями, определяемыми Мастером.

## Состязание

Иногда усилия одного персонажа или чудовища противостоят усилиям другого. Это может произойти если они пытаются сделать одно и то же, и преуспеть может только один, например, они пытаются схватить магическое кольцо, упавшее на пол. Такая же ситуация возникает, когда один пытается предотвратить действия другого — например, если чудовище пытается открыть дверь, которую удерживает персонаж. В таких ситуациях исход определяется особой проверкой характеристики, называемой состязанием.

Оба участника состязания совершают проверки характеристик, связанные с их попытками. Они применяют все уместные бонусы и штрафы, но суммы сравнивают не со Сл, а с результатами друг друга. Участник с наибольшим результатом выигрывает состязание. Этот персонаж или чудовище либо добивается успеха, либо не даёт преуспеть другому.

Если состязание оканчивается ничьёй, ситуация остаётся такой же, как до состязания. Таким образом, один из участников может оказаться в более выгодном положении. Если двое пытались схватить кольцо, никто его не получает. Если чудовище пыталось распахнуть дверь, а искатель приключений пытался запереть дверь на засов, ничья означает, что дверь остаётся прикрытой.

## Навыки

Характеристики покрывают широкий диапазон возможностей, включая навыки, которыми персонаж или чудовище может владеть. Навык отражает некий аспект характеристики, а владение навыком демонстрирует сосредоточенность на этом аспекте (владения навыками персонажа определяются при его создании, а владения навыками чудовища написаны в блоке его статистики).

Например, Ловкость может отражать попытку персонажа выполнить акробатический трюк, стащить предмет, или остаться скрытым. У этих аспектов Ловкости есть три конкретных навыка: Акробатика, Ловкость рук и Скрытность, соответственно. Таким образом, персонаж, владеющий навыком Скрытность, особенно хорошо совершает проверки Ловкости, связанные с попытками вести себя тихо и оставаться незамеченным.

Навыки, связанные с характеристиками, показаны в приведённой таблице (с Телосложением не связан ни один навык). Смотрите в описании характеристик в последующих разделах примеры того, как использовать эти навыки.

**Сила**
Атлетика

**Ловкость**
Акробатика
Ловкость рук
Скрытность

**Интеллект**
Анализ
История
Магия
Природа
Религия

**Мудрость**
Внимательность
Выживание
Медицина
Проницательность
Уход за животными

**Харизма**
Выступление
Запугивание
Обман
Убеждение

Иногда Мастер может попросить совершить проверку характеристики, используя определённый навык — например, «соверши проверку Мудрости (Внимательность)». Игрок может спросить Мастера, влияет ли владение неким навыком на результат проверки. В любом случае, владение навыком означает, что существо может добавлять бонус мастерства к проверкам характеристик, касающихся этого навыка. Без владения навыком существо совершает обычные проверки характеристики.

Например, если персонаж пытается забраться на крутой утёс, Мастер может попросить совершить проверку Силы (Атлетика). Если персонаж владеет Атлетикой, его бонус мастерства добавляется к проверке Силы. Если персонаж не владеет этим навыком, он совершает обычную проверку Силы.

### Вариант: Навыки с другими характеристиками

Обычно владение навыком применяется к проверкам только одной конкретной характеристики.

Владение Атлетикой, например, обычно применяется к проверкам Силы. Однако в некоторых ситуациях ваше владение может применяться к другой проверке. В таких ситуациях Мастер может попросить совершить проверку, используя необычную комбинацию характеристики и навыка, или же вы можете попросить у Мастера разрешение применить бонус мастерства к другой проверке. Например, если вам надо переплыть с острова на континент, Мастер может попросить совершить проверку Телосложения, чтобы увидеть, хватит ли у вас выносливости для такого длительного заплыва. В этом случае Мастер может разрешить вам применить бонус от Атлетики, то есть попросит совершить проверку Телосложения (Атлетика). Таким образом, если вы владеете Атлетикой, вы применяете бонус мастерства к проверке Телосложения, как если бы совершали проверку Силы (Атлетика). Точно так же, если варвар полуорк демонстрирует грубую силу, чтобы запугать врага, Мастер может попросить совершить проверку Силы (Запугивание), несмотря на то, что Запугивание связано с Харизмой.

## Пассивные проверки

Пассивная проверка — это особая проверка характеристики, в которой кости не кидаются. Такая проверка может отражать средний результат для задачи, выполняющейся с регулярной периодичностью, например, поиски потайных дверей. Мастер может использовать её для тайного определения без бросков костей того, преуспеют ли персонажи в чём-либо, например, заметят ли персонажи скрывшееся чудовище.

Результат пассивной проверки персонажа определяется так:

10 + все модификаторы, обычно применимые к проверке

Если персонаж совершает проверку с преимуществом, добавьте 5. В случае помехи вычтите 5. Результат пассивной проверки в игре называется **значением**.

Например, если у персонажа 1 уровня Мудрость 15, и он владеет Внимательностью, его пассивное значение Мудрости (Внимательность) равно 14.

Пассивные проверки используются в правилах по скрытности в разделе «Ловкость», а также в правилах исследования в главе 8.

## Совместные попытки

Иногда два или несколько персонажей пытаются совместно выполнить некую задачу. В этом случае персонаж, возглавляющий усилия (или тот, у кого наибольший модификатор характеристики) может совершить проверку характеристики с преимуществом, которое и отражает помощь других персонажей. В бою для этого требуется совершить действие Помощь (смотрите в главе 9).

Персонаж может пытаться помочь, если он сам в одиночку мог бы попробовать выполнить эту задачу. Например, вскрытие замка требует владения воровскими инструментами, поэтому персонаж, не владеющий ими, не может помогать выполнять эту задачу. Более того, персонаж может помогать только если усилия другого персонажа действительно могут помочь. Некоторые задачи, такие как вдевание нитки в иголку, от чужой помощи легче не станут.

### Групповые проверки

Если несколько существ пытаются выполнить что-то как единая группа, Мастер может попросить совершить групповую проверку характеристики. В такой ситуации умелые персонажи смогут прикрыть слабые стороны неумелых.

Для совершения групповой проверки характеристики все в группе совершают проверку характеристики. Если как минимум половина группы достигла успеха, преуспевает вся группа. В противном случае вся группа проваливает проверку.

Групповые проверки совершаются не очень часто, и они совершаются тогда, когда преуспеть нужно сразу всем персонажам. Например, если искатели приключений идут по болоту, Мастер может призвать совершить групповую проверку Мудрости (Выживание), чтобы увидеть, смогут ли персонажи обойти топи, трясины и прочие естественные опасности. Если преуспеет как минимум половина группы, успешные персонажи помогают тем, кто не обошёл опасные места. В противном случае вся группа попадает в одну из опасностей.

# Использование характеристик

Все задачи, которые персонаж или чудовище могут предпринять, охватываются одной из шести характеристик. В этом разделе приведены подробные описания характеристик и способы их использования в игре.

## Сила

Сила означает физическую силу и атлетические тренировки.

### Проверки Силы

Проверки Силы могут моделировать попытки поднять, толкнуть, подтянуть или сломать что-то, попытки втиснуть своё тело в некое пространство или другие попытки применения грубой силы. Навык Атлетика отражает особую склонность к некоторым проверкам Силы.

***Атлетика.*** Проверки Силы (Атлетика) покрывают разнообразные ситуации, в которых вы лазаете, прыгаете или плаваете. Примеры включают следующие действия:

- Вы пытаетесь взобраться на крутой утёс, избегая при этом опасностей, или попытки удержаться за что-то, когда вас пытаются стряхнуть.
- Вы пытаетесь прыгнуть на большое расстояние или совершить трюк в середине прыжка.
- Вы пытаетесь плыть или оставаться на плаву в бурных водах, во время шторма или среди зарослей водорослей. Другое существо может попытаться толкнуть или затянуть вас под воду, или как-то иным способом помешать вашему плаванию.

***Прочие проверки Силы.*** Мастер может призвать к проверке Силы, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Попытка открыть застрявшую, запертую или заложенную на засов дверь
- Попытка вырваться из оков
- Попытка протиснуться по узкому туннелю
- Попытка удержаться за фургон, не отцепившись от него во время движения
- Опрокидывание статуи
- Попытка удержать валун от падения

### Броски атаки и урона

Вы добавляете модификатор Силы к броскам атаки и урона при совершении атак рукопашным оружием, таким как булава, секира или метательное копьё. Рукопашным оружием совершаются рукопашные атаки, а некоторые его виды можно метать, совершая, таким образом, дальнобойные атаки.

### Подъём и перенос

Значение Силы определяет вес, который вы можете переносить. Пи этом используются следующие термины:

***Грузоподъёмность.*** Ваша грузоподъёмность это ваше значение Силы, умноженное на 15. Такой вес (в фунтах) вы можете носить, и это достаточно много, так что большинству персонажей не нужно об этом заботиться.

***Толкание, волочение и подъём.*** Вы можете толкать, тянуть и отрывать от земли вес в фунтах, вдвое превышающий вашу грузоподъёмность (или значение Силы, умноженное на 30). Если вы толкаете или тянете вес, превышающий грузоподъёмность, ваша скорость падает до 5 футов.

***Размер и Сила.*** Существа большого размера могут тащить больше, а Крохотные существа — меньше. За каждую категорию размера выше Средней удвойте его грузоподъёмность и вес, который оно может толкать, тянуть и поднимать. Для существа Крохотного размера уменьшите эти значения вдвое.

### Вариант: Нагрузка

Правила по грузоподъёмности и перемещению предметов упрощены намеренно. Этот вариант предлагает детализированные правила по определению того, как на персонажа влияет груз его снаряжения. При использовании этого варианта игнорируйте колонку «Сила» в таблице «доспехи» из главы 5.

Если вы несёте вес, превышающий пятикратное значение Силы, вы становитесь **нагруженным**, что означает, что ваша скорость уменьшается на 10 футов.

Если вы несёте вес, превышающий десятикратное значение Силы, вы становитесь вместо этого **сильно нагруженным**, что означает, что ваша скорость уменьшается на 10 футов, и вы совершаете с помехой проверки характеристик, броски атаки и спасброски, использующие Силу, Ловкость или Телосложение.

## Ловкость

Ловкость отвечает за проворство, реакцию и равновесие.

### Проверки Ловкости

Проверка Ловкости может моделировать любую попытку перемещаться ловко, быстро или тихо, либо попытку не упасть с шаткой опоры. Навыки Акробатика, Ловкость рук и Скрытность отражают особую склонность к некоторым проверкам Ловкости.

***Акробатика.*** Проверки Ловкости (Акробатика) охватывают попытки устоять на ногах в неудобной ситуации, например, когда вы пытаетесь пробежаться по льду, балансируете на натянутом канате или стоите на палубе корабля в шторм. Мастер может также призвать к проверке Ловкости (Акробатика), чтобы увидеть, можете ли вы выполнить акробатический трюк, включая ныряние, кувырки, сальто и перекаты.

***Ловкость рук.*** Если вы пытаетесь жонглировать или сделать ловкий трюк, например, подбросить что-то другому или спрятать что-то на своём теле, совершите проверку Ловкости (Ловкость рук). Мастер может призвать совершить проверку Ловкости (Ловкость рук) чтобы определить, можете ли вы срезать у ротозея кошелёк или подбросить что-то другому в карман.

***Скрытность.*** Совершите проверку Ловкости (Скрытность), когда пытаетесь спрятаться от врагов, прокрасться мимо стражи, сбежать незамеченным или незаметно и неслышно подобраться к кому-то.

***Прочие проверки Ловкости.*** Мастер может призвать к проверке Ловкости, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы спускаетесь с тяжело нагруженной тачкой по крутому склону
- Вы закладываете крутой вираж на карете
- Вы вскрываете замок
- Вы обезвреживаете ловушку
- Вы связываете пленника
- Вы пытаетесь высвободиться из пут
- Вы играете на струнном инструменте
- Вы создаёте мелкий или высокодетализированный предмет

### Броски атаки и урона

Вы добавляете модификатор Ловкости к броскам атаки и урона при совершении атак дальнобойным оружием, таким как праща или длинный лук. Вы также можете добавлять модификатор Ловкости к броскам атаки и урона при совершении атак рукопашным оружием со свойством «фехтовальное», таким как кинжал и рапира.

#### Скрытность

Когда вы пытаетесь спрятаться, совершите проверку Ловкости (Скрытность). Пока вас не найдут или вы не прекратите прятаться, результат этой проверки будет противостоять проверкам Мудрости (Внимательность) существ, активно ищущих вас.

Возможно ли в той или иной ситуации спрятаться, решает Мастер. Вопрос не в том, может ли существо увидеть вас, а в том, может ли оно видеть вас достаточно хорошо. Вы не можете прятаться от существа, которое видит вас, и если вы издадите шум (например, прокричите предупреждение или уроните вазу), вы выдаёте своё местоположение. Невидимое существо нельзя увидеть, поэтому оно всегда может попытаться спрятаться. Его можно заметить по другим признакам, поэтому ему тоже приходится вести себя тихо.

В бою большинство существ постоянно ищут опасность вокруг себя, поэтому если вы выходите из укрытия и приближаетесь к существу, обычно оно замечает вас. Однако в некоторых обстоятельствах Мастер может позволить вам оставаться скрытым от существа, к которому вы приближаетесь, если оно отвлечено, что позволяет вам совершить атаку с преимуществом, прежде чем вас заметят.

***Пассивная Внимательность.*** Если вы прячетесь, есть шанс, что вас заметят даже без активных поисков. Для определения того, заметило ли вас существо, Мастер сравнивает результат вашей проверки Ловкости (Скрытность) с пассивным значением Мудрости (Внимательность), которое равно 10 + модификатор Мудрости существа, плюс все уместные бонусы и штрафы. Если у существа есть преимущество, добавьте 5. Если есть помеха, вычтите 5.

Например, если персонаж 1 уровня (с бонусом мастерства +2) обладает Мудростью 15 (модификатор +2) и владеет Внимательностью, его пассивное значение Мудрости (Внимательность) равно 14.

***Что вы можете видеть?*** Одним из основных факторов в определении того, можете ли вы обнаружить скрытое существо или предмет, является то, насколько хорошо вы видите в области, которая может быть **слабо** или **сильно заслонённой**, что объясняется в главе 8.

### Класс Доспеха

В зависимости от доспеха, который вы носите, вы можете добавлять модификатор Ловкости или его часть к Классу Доспеха, как описано в главе 5.

### Инициатива

В начале каждого сражения вы совершаете проверку инициативы, совершая проверку Ловкости. Инициатива определяет порядок ходов существ в сражении, как описано в главе 9.

## Телосложение

Телосложение измеряет ваше здоровье, выносливость и жизненные силы.

### Проверки Телосложения

Проверки Телосложения совершаются не часто, и от него не зависят никакие навыки, так как выносливость, которую отражает эта характеристика, пассивна, и персонаж или чудовище не может активно её использовать. Однако проверка Телосложения может моделировать вашу попытку сделать что-то необычное.

Мастер может призвать к проверке Телосложения, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы задерживаете дыхание
- Вы совершаете марш-бросок или несколько часов без перерыва работаете
- Вы долго не спите
- У вас нет еды и воды
- Вы пытаетесь осушить кружку пива одним махом

### Хиты

Модификатор Телосложения участвует в определении ваших хитов. Обычно вы добавляете модификатор Телосложения ко всем Костям Хитов, брошенным для определения хитов.

Если ваш модификатор Телосложения изменяется, изменяется и максимум ваших хитов, как если бы новый модификатор был у вас с 1 уровня. Например, если вы повышаете значение Телосложения, когда достигаете 4 уровня, и ваш модификатор Телосложения увеличивается с +1 до +2, вы изменяете максимум хитов так, как будто этот модификатор всегда был +2. Вы добавляете 3 хита за первые три уровня, а затем определяете хиты за 4 уровень, используя уже новый модификатор. И наоборот, если на 7 уровне некий эффект уменьшит ваше значение Телосложения, уменьшив модификатор Телосложения на 1, максимум ваших хитов уменьшится на 7.

## Интеллект

Интеллект измеряет силу ума, точность воспоминаний и способность здраво рассуждать.

### Проверки Интеллекта

Проверки Интеллекта происходят когда вы используете логику, образование, память или дедуктивное мышление. Навыки Анализ, История, Магия, Природа и Религия отражают особую склонность к некоторым проверкам Интеллекта.

***Анализ.*** Если вы ищете подсказки и делаете на их основе выводы, вы совершаете проверку Интеллекта (Анализ). Вы можете вычислить местоположение спрятанного предмета, понять по виду раны, каким оружием она была нанесена или определить самую слабую точку в туннеле, способную

его обрушить. Рассматривание древних свитков в поисках тайного знания тоже может требовать совершения проверки Интеллекта (Анализ).

***История.*** Проверка Интеллекта (История) определяет вашу способность вспомнить знания об исторических событиях, легендарных личностях, древних королевствах, былых спорах, недавних войнах и утерянных цивилизациях.

***Магия.*** Проверка Интеллекта (Магия) определяет вашу способность вспомнить знания о заклинаниях, магических предметах, мистических символах, магических традициях, планах существования и обитателях этих планов.

***Природа.*** Проверка Интеллекта (Природа) определяет вашу способность вспомнить знания о местности, о растениях и животных, о погоде и естественных циклах.

***Религия.*** Проверка Интеллекта (Религия) определяет вашу способность вспомнить знания о божествах, ритуалах и молитвах, религиозных иерархиях, священных символах и практиках тайных культов.

***Прочие проверки Интеллекта.*** Мастер может призвать к проверке Интеллекта, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы общаетесь с существом без использования слов
- Вы оцениваете стоимость ценного предмета
- Вы маскируетесь под городского стража
- Вы подделываете документ
- Вы вспоминаете знание о ремесле или торговле
- Вы соревнуетесь с кем-то другим

### Базовая характеристика заклинаний

Волшебники используют Интеллект при определении Сл спасбросков от накладываемых ими заклинаний.

## Мудрость

Мудрость определяет, как хорошо вы настроены на окружающий мир и отражает восприимчивость и интуицию.

### Проверки Мудрости

Проверки Мудрости могут отражать попытки понять язык тела, понять чьи-то переживания, заметить что-то в окружающем мире или позаботиться о раненом. Навыки Внимательность, Выживание, Медицина, Проницательность и Уход за животными отражают особую склонность к некоторым проверкам Мудрости.

***Внимательность.*** Проверка Мудрости (Внимательность) позволяет вам увидеть, услышать или как-то иначе заметить присутствие чего-либо. Она измеряет вашу готовность к новым событиям и остроту ваших чувств. Например, вы может подслушать разговор под дверью, подсмотреть в окно или услышать чудовищ, крадущихся по лесу. Или вы можете попытаться заметить что-то, что скрыто или легко можно пропустить, будь то орки, лежащие в засаде у дороги, головорезы, затаившиеся в тенях аллеи или свет от лампы под закрытой потайной дверью.

***Выживание.*** Мастер может призвать совершить проверку Мудрости (Выживание) для выслеживания врагов, охоты на дичь, нахождения дороги в промёрзшей тундре, замечания признаков того, что рядом живут совомеды, предсказывания погоды и избегания зыбучих песков и прочих природных опасностей.

***Медицина.*** Проверка Мудрости (Медицина) позволяет стабилизировать умирающего спутника или диагностировать болезнь.

### Поиски скрытых предметов

Если ваш персонаж ищет скрытый предмет, такой как потайная дверь или ловушка, Мастер обычно просит совершить проверку Мудрости (Внимательность). Такая проверка может использоваться для поиска скрытых деталей или другой информации и подсказок, которые вы могли бы пропустить.

В большинстве случаев вам нужно описать, где вы ищете, чтобы Мастер определил ваши шансы на успех. Например, если ключ спрятан под одеждой в верхнем ящике комода, и вы говорите, что ищете по комнате, осматривая стены, вы не найдёте ключ, каким бы ни был результат проверки Мудрости (Внимательность). Чтобы получить шанс на успех, вам нужно заявить, что вы открываете все ящики или ищете конкретно в этом комоде.

***Проницательность.*** Ваша проверка Мудрости (Проницательность) определяет, можете ли вы определить истинные намерения существа, например, при попытке распознать ложь или предсказать чей-то следующий шаг. При этом вы совершаете догадки по языку тела, особенностям разговора и переменах в поведении.

***Уход за животными.*** Если возникает вопрос, можете ли вы успокоить одомашненное животное, удержать скакуна от того, чтобы он запаниковал, или почувствовать намерения животного, Мастер может призвать совершить проверку Мудрости (Уход за животными). Вы также совершаете проверку Мудрости (Уход за животными) для контролирования скакуна при совершении опасного манёвра.

***Прочие проверки Мудрости.*** Мастер может призвать к проверке Мудрости, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы пытаетесь понять, что делать дальше
- Вы пытаетесь распознать в живом или вроде бы мёртвом существе нежить

### Базовая характеристика заклинаний

Друиды, жрецы и следопыты используют Мудрость при определении Сл спасбросков от накладываемых ими заклинаний.

## Харизма

Харизма измеряет вашу способность эффективно взаимодействовать с другими. Она охватывает такие факторы как уверенность в себе и красноречие, и может отражать привлекательную или внушительную внешность.

### Проверки Харизмы

Проверку Харизмы можно совершать при попытке повлиять на других или развлечь их, когда вы пытаетесь произвести впечатление или убедительно соврать, или если вы пытаетесь разобраться в сложной социальной ситуации. Навыки Выступление, Запугивание, Обман и Убеждение отражают особую склонность к некоторым проверкам Харизмы.

***Выступление.*** Ваша проверка Харизмы (Выступление) определяет, насколько хорошо вы удовлетворили публику музыкой, танцем, актёрской игрой, рассказом или другим развлечением.

***Запугивание.*** Когда вы пытаетесь воздействовать на других угрозами, враждебными действиями и физическим насилием, Мастер может по-

просить вас совершить проверку Харизмы (Запугивание). Примерами могут послужить добыча информации из пленника, убеждение головорезов отказат ься от драки и угроза разбитой бутылкой ехидно му визирю, чтобы тот изменил решение.

***Обман.*** Ваша проверка Харизмы (Обман) определяет, можете ли в ы намеренно утаить правду, хоть речами, хоть де йствиями. Такой обман охватывает всё, от направления других по неверному следу и двусмысленных речей до рассказывания откровенной лжи. Может применяться при отвлечении стражников, обмане торговцев, зарабатывании денег азартными играми, маскировке под других, отводе чужих подозрений ложными утверждениями и сохранении спокойного лица при рассказывании чудовищной лжи.

***Убеждение.*** Если вы пытаетесь повлиять на существо или целую группу существ тактично, с уважением и добродуш ием, Мастер может попросить вас совершить проверку Харизмы (Убеждение). Обычно убеждение используется при добрых намерениях, при попытках подружиться, установить контакт или проявить этикет. Примеры убеждения других включают в себя попытки убедить дворецкого пропустить вас к королю, мирное урегулирование споров двух враждующих племён и воодушевление толпы горожан.

***Прочие проверки Харизмы.*** Мастер может призвать к проверке Харизмы, если вы пытаетесь сделать что-то из следующего:

- Вы ищете, с кем лучше всего обсудить новости, слухи и сплетни
- Вы сливаетесь с толпой, чтобы узнать основные обсуждаемые темы

### Базовая характеристика заклинаний

Барды, колдуны, паладины и чародеи используют Харизму при определении Сл спасбросков от накладываемых ими заклинаний.

## Спасброски

Спасброски отражают вашу попытку сопротивляться заклинанию, ловушке, яду, болезни или другой подобной угрозе. Обычно это не вы решаете совершить спасбросок, а вас заставляют его сделать, когда персонаж получает плохой эффект.

Для совершения спасброска бросьте к20 и добавьте модификатор соответствующей характеристики. Например, при совершении спасброска Ловкости используется модификатор Ловкости.

Спасбросок может быть модифицирован ситуационным бонусом или штрафом, и может совершаться с преимуществом или помехой, на усмотрение Мастера.

Классы дают владение как минимум двумя спасбросками. Волшебник, например, владеет спасбросками Интеллекта. Так же как в случае владения навыками, владение спасброском позволяет персонажу добавлять бонус мастерства к спасброскам соответствующей характеристики. У некоторых чудовищ тоже есть владение спасбросками.

Сл спасброска определяется эффектом. Например, Сл спасброска от заклинания определяется базовой характеристикой заклинателя и его бонусом мастерства.

Результат успешного или проваленного спасброска описан в эффекте, заставляющем совершить спасбросок. Обычно успех означает, что существо не получает урон или получает, но уменьшенный.

# Глава 8: Приключения

Исследование древней Гробницы Ужаса, погоня на задворках Глубоководья, прорубание новой тропы в густых джунглях — вот из чего состоят приключения в D&D. Ваши персонажи в игре могут исследовать заброшенные руины и неисследованные земли, раскрывать тайны и зловещие заговоры, и убивать кошмарных чудовищ. И если всё сложится удачно, ваш персонаж выживет и получит заслуженную награду, после чего отправится в новое приключение.

Эта глава описывает основы жизни искателей приключений, от механики перемещений до сложных социальных взаимодействий. Здесь же есть правила отдыха, а также описание действий, возможных между приключениями.

Неважно, чем заняты искатели приключений: исследуют пыльное подземелье или распутывают сложные взаимоотношения королевских придворных, игра всегда ведётся в ритме, описанном ещё во введении этой книги:

1. Мастер описывает ситуацию.
2. Игроки сообщают, что они хотят совершить.
3. Мастер описывает результат этих действий.

Обычно Мастер использует карты для отслеживания того, как далеко персонажи продвинулись в исследовании подземных коридоров или дикой местности. Среди его заметок есть легенды к картам, описывающие все особенные места и то, что искатели приключений могут там найти. Иногда время и действия искателей приключений меняют возможные события, и тогда Мастер может использовать вместо карты временную шкалу или диаграмму.

## Время

В ситуации, когда важно отслеживать время, Мастер определяет, сколько времени понадобилось для той или иной задачи. В зависимости от контекста ситуации Мастер может использовать разные масштабы времени. В подземелье искатели приключений перемещаются в масштабе **минут**. Требуется примерно минута для того, чтобы прокрасться по коридору, ещё одна минута для поиска ловушек на двери в конце этого коридора и добрых десять минут для поиска в зале, раскинувшемся за этой дверью, чего-нибудь интересного или ценного.

В городе или дикой местности больше подходит масштаб **часов**. Искатели приключений, идущие к одинокой башне в сердце леса, пройдут в быстром темпе эти 24 километра менее чем за 4 часа.

Для длительных путешествий подходит масштаб **дней**. Следуя по дороге от Врат Балдура до Глубоководья, искатели приключений проводят четыре ничем не примечательных дня, после чего попадают в засаду гоблинов.

В бою и других стремительных ситуациях игра использует **раунды**, 6-секундные отрезки времени, описанные в главе 9.

## Перемещение

Плавание по реке, ползание по коридорам подземелья, подъём на отвесный утёс — в приключениях важны все виды перемещения.

Мастер может подытожить перемещение без тщательных вычислений расстояний и скоростей: «Вы идёте по лесу, и к исходу третьего дня находите вход в подземелье». Даже в подземелье, если оно большое, Мастер может резюмировать перемещение между сценами: «Убив охранников у входа в древнюю крепость дварфов, вы сверяетесь с картой, по которой проходите пару километров по гулким коридорам и выходите к провалу, через который перекинут узкий каменный мост».

Однако иногда важно знать, сколько времени уйдёт на путешествие, и не важно, в чём измеряется ответ, в днях, часах или минутах. Правила по определению времени путешествия зависят от трёх факторов: скорости и темпа существ, а также местности, по которой они перемещаются.

### Скорость

У всех персонажей и чудовищ есть скорость, которая измеряется в футах и показывает, как далеко персонаж или чудовище могут переместиться за 1 раунд. Это число предполагает ускоренное перемещение в угрожающих жизни обстоятельствах.

Вот правила, по которым определяется, как далеко персонаж или чудовище могут продвинуться за минуту, час и день.

### Темп перемещения

Во время перемещения группа искателей приключений может перемещаться в нормальном, быстром или медленном темпе, как показано в приведённой ниже таблице. В таблице указано расстояние, на которое может переместиться отряд за это время и эффекты выбранного темпа, если они есть. Быстрый темп сказывается на внимательности, а медленный темп позволяет красться и тщательно осматривать местность (смотрите ниже «Деятельность во время путешествия»).

***Форсированный марш.*** Таблица предполагает, что персонажи путешествуют по 8 часов в день. Они могут ускориться, рискуя своим здоровьем.

За каждый дополнительный час путешествия сверх 8 часов, персонажи покрывают расстояние, указанное в колонке «час» для их темпа, но все персонажи должны в конце каждого лишнего часа совершать спасброски Телосложения. Сл равна 10 + 1 за каждый час сверх 8. В случае провала персонаж получает одну степень истощения (смотрите приложение А).

***Скакуны и транспорт.*** В течение небольших промежутков времени (в пределах часа) многие животные перемещаются значительно быстрее гуманоидов. Едущий верхом персонаж может в течение часа ехать галопом, покрывая двойное расстояние быстрого темпа. Если через каждые 8–16 километров есть свежие скакуны, персонажи могут покрывать в таком темпе большие расстояния, но такое возможно только в густонаселённых землях.

Персонажи в фургонах, каретах и прочем наземном транспорте, используют нормальный темп. Персонажи на водном транспорте ограничены скоростью судна (смотрите главу 5), и они не получают ни штрафы за быстрый темп, ни преимущества от медленного темпа. В зависимости от судна и размера экипажа, корабли могут перемещаться и по 24 часа в сутки.

Некоторые особые скакуны, такие как пегасы и грифоны, или особый транспорт, такой как ковёр-самолёт, позволяют перемещаться быстрее. В *Руководстве Мастера* есть дополнительная информация об особых методах перемещения.

### Темп перемещения

| | Дистанция, пройдённая за... | | | |
|---|---|---|---|---|
| Темп | Минуту | Час | День | Эффект |
| Быстрый | 120 метров | 4 мили (6 км) | 30 миль (50 км) | Штраф −5 к пассивному значению Мудрости (Внимательность) |
| Нормальный | 90 метров | 3 мили (4,5 км) | 24 мили (40 км) | — |
| Медленный | 60 метров | 2 мили (3 км) | 18 миль (30 км) | Возможность идти скрытно |

### Труднопроходимая местность

Скорость, указанная в таблице, подразумевает путешествие по относительно нормальной местности: дороги, открытые равнины или ровные коридоры подземелья. Однако искатели приключений часто забредают в густые леса, глубокие болота, заваленные булыжниками руины, крутые горы и закованные в ледяной панцирь реки — всё это труднопроходимая местность.

По труднопроходимой местности вы перемещаетесь с уменьшенной вдвое скоростью: перемещение на 1 фут совершается за счёт 2 футов скорости, так что за минуту, час или день вы пройдёте вдвое меньшее расстояние, чем обычно.

## Особые виды перемещения

По опасным подземельям и глухим местам не ходят просто пешком. Искателям приключений приходится карабкаться, ползать, плавать и прыгать, чтобы добраться до нужного места.

### Лазание, плавание и ползание

Во время лазания и плавания каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут (2 дополнительных фута при труднопроходимой местности), если у существа нет скорости лазания или плавания. Если Мастер решит, лазание по скользкой вертикальной поверхности или поверхности, где мало за что можно ухватиться, может требовать успешную проверку Силы (Атлетика). Точно так же, плавание в бурных водах может требовать успешную проверку Силы (Атлетика).

### Прыжки

Ваша Сила определяет, как далеко вы можете прыгать.

***Прыжок в длину.*** Если вы совершаете прыжок в длину, вы покрываете количество футов, равное значению Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в длину без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения.

Это правило предполагает, что высота прыжка не имеет значения, как в случае перепрыгивания ручья или пропасти. Если Мастер решит, вы должны преуспеть в проверке Силы (Атлетика) со Сл 10, чтобы перепрыгнуть через препятствие (не выше четверти расстояния прыжка), такое как изгородь или невысокая стена. В противном случае вы ударяетесь об него.

Если вы приземляетесь в труднопроходимую местность, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости (Акробатика) со Сл 10, чтобы приземлиться на ноги. В противном случае вы падаете ничком.

***Прыжок в высоту.*** Если вы совершаете прыжок в высоту, вы поднимаетесь в воздух на количество футов, равное 3 + модификатор Силы, если непосредственно перед прыжком переместились минимум на 10 футов. Если вы совершаете прыжок в высоту без разбега, прыгнуть можно только на половину этой дистанции. В любом случае, каждый фут, на который вы перенеслись прыжком, учитывается при подсчёте перемещения. В некоторых случаях Мастер может позволить совершить проверку Силы (Атлетика), чтобы прыгнуть выше, чем обычно.

Руки можно вытянуть вверх на половину своего роста. Таким образом, вы дотягиваетесь до расстояния, равного высоте прыжка плюс полтора ваших роста.

## Деятельность во время путешествия

Пока искатели приключений путешествуют по подземелью или пустошам, им нужно искать угрозы, а некоторые персонажи могут выполнять другие задачи для облегчения путешествия.

### Походный строй

Искатели приключений должны сформировать походный строй. Это поможет проще определить, кто попал в ловушку, кто заметит прячущихся врагов, и кто окажется ближе к врагам, когда начнётся сражение.

Персонаж может стоять в первом ряду, в одном из средних рядов, или в последнем ряду. Персонажам в первом и последнем ряду нужно достаточно пространства, чтобы идти рядом с теми, кто идёт в том же ряду. Если пространство становится тесным, походный строй может измениться, обычно, вытесняя персонажей в средние ряды.

***Менее трёх рядов.*** Если отряд формирует только два ряда, то это и будут первый и последний ряд. Если ряд один, то он считается первым.

### Скрытность

Путешествуя в медленном темпе, персонажи могут перемещаться скрытно. Если они не находятся на открытой местности, они могут застать других существ врасплох или подкрасться к ним. Правила по скрытности смотрите в главе 7.

### Замечание угроз

Используйте пассивное значение Мудрости (Внимательность) персонажей, чтобы определить, заметит ли группа скрытую угрозу. Мастер может решить, что угрозу могут заметить только персонажи в определённом ряду. Например, когда персонажи исследуют лабиринт туннелей, Мастер может решить, что только персонажи в последнем ряду могут услышать или заметить скрытное существо, идущее за группой, а персонажи в первом и средних рядах — не могут.

Путешествуя в быстром темпе, персонажи получают штраф −5 к пассивному значению Мудрости (Внимательность) при обнаружении скрытых угроз.

***Столкновения с существами.*** Если Мастер решает, что искатели приключений встречают других существ во время путешествия, обе группы решают, что будет дальше. Одна из групп может решить напасть на другую, начать переговоры, убежать, или посмотреть, что будет делать другая группа.

***Захват врасплох.*** Если искатели приключений встречают враждебное существо или группу, Мастер определяет, кто из персонажей и их врагов захвачен врасплох, когда начинается сражение. Подробности смотрите в главе 9.

### Прочая деятельность

Персонажи, занимающиеся другими делами во время путешествия, не сосредоточены на поиске опасностей. Такие персонажи не используют пассивные значения Мудрости (Внимательность) при определении скрытых угроз. Зато такой персонаж может делать что-то другое, с разрешения Мастера.

***Ориентирование.*** Персонаж может пытаться предотвратить блуждания, совершая проверки Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер (в *Руководстве Мастера* есть правила по определению блужданий).

***Рисование карты.*** Персонаж может рисовать карту, отображающую прогресс отряда и способную помочь персонажам вернуться обратно или выйти на путь, если они заблудятся. Проверки характеристик не требуются.

***Выслеживание.*** Персонаж может искать следы другого существа, совершая проверку Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер (правила по выслеживанию есть в *Руководстве Мастера*).

***Сбор еды.*** Персонаж может искать источники еды и воды, совершая проверки Мудрости (Выживание), когда призывает Мастер (правила по сбору еды есть в *Руководстве Мастера*).

## Окружающая среда

Приключения по своей природе включают исследование тёмных, опасных и таинственных мест. Правила этого раздела покрывают самые важные методы взаимодействия персонажей с окружающей средой в таких местах. В *Руководстве Мастера* есть правила по необычным ситуациям.

### Падение

Падение с большой высоты — одна из самых распространённых опасностей, поджидающих искателей приключений.

В конце падения существо получает дробящий урон 1к6 за каждые 10 футов падения, с максимумом 20к6. Существо падает ничком, если только каким-то образом не избежит урона от падения.

### Удушение

Существо может задержать дыхание на количество минут, равное 1 + модификатор Телосложения (минимум 30 секунд).

Если существо не может дышать, оно может жить в течение количества раундов, равного модификатору Телосложения (минимум 1 раунд). В начале своего следующего хода его хиты опускаются до 0, и оно начинает умирать. Если у вас кончился воздух или вас душат, вы не можете восстанавливать хиты и становиться стабилизированным, пока снова не сможете дышать.

#### Разделение отряда

Иногда отряду искателей приключений есть смысл разделиться, хотя бы для разведки того, что происходит впереди. Вы можете формировать несколько отрядов, и каждый будет перемещаться со своей скоростью. У каждой группы будет свой первый, средний и последний ряд.

Недостатком данного метода является то, что отряд будет разделён на несколько групп в случае нападения. Преимуществом будет то, что группа скрытных персонажей, двигаясь медленно, может прокрасться мимо врагов, которых неуклюжие товарищи вспугнули бы. Плуту и монаху будет проще прокрасться, если они оставят паладина позади.

Например, существо с Телосложением 14 может задержать дыхание на 3 минуты. Если оно начнёт задыхаться, у него будет 2 раунда, после чего его хиты опускаются до 0.

### Зрение и свет

Основные задачи в приключениях — заметить опасность, найти спрятанные предметы, попасть по врагу, нацелить заклинание — сильно зависят от способности персонажа видеть. Темнота и прочие эффекты, мешающие зрению, вызывают большие затруднения.

Область может быть слабо или сильно заслонённой. В **слабо заслонённой** области, например, в области тусклого света, в тумане, листве, существа совершают со штрафом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

**Сильно заслонённая** местность — такая как тьма, густой туман или густая листва — полностью блокирует зрение. Существа фактически считаются ослеплёнными, когда пытаются рассмотреть что-то, находящееся в такой местности (смотрите приложение А).

Наличие или отсутствие света создаёт три категории освещения: яркий свет, тусклый свет и тьму.

**Яркий свет** позволяет большинству существ видеть хорошо. Даже пасмурный день предоставляет яркий свет, равно как факелы, фонари, костры и прочие источники света в определённом радиусе.

**Тусклый свет**, также называемый тенью, создаёт слабо заслонённую местность. Область тусклого света обычно находится между источником яркого света, таким как факел, и окружающей тьмой. На рассвете и закате свет тоже тусклый. Яркая луна в полнолуние освещает землю тусклым светом.

**Темнота** создаёт сильно заслонённую местность. Персонажи оказываются в темноте по ночам (когда не светит луна), в коридорах подземелий и в областях магической тьмы.

#### Слепое зрение

Существо со слепым зрением может воспринимать своё окружение в определённом радиусе, не полагаясь на зрение. Этим чувством обладают существа без глаз, такие как слизи, и существа с эхолокацией или обострёнными чувствами, такие как летучие мыши и драконы.

### Тёмное зрение

Многие существа в мирах D&D, особенно те, что обитают под землёй, обладают тёмным зрением. Такие существа могут видеть в темноте, как если бы она была тусклым светом, так что для них эта область считается слабо заслонённой. Однако такие существа не могут в темноте различать цвета, для них это разные оттенки серого.

### Истинное зрение

Существа с истинным зрением могут в определённом радиусе видеть в обычной и магической темноте, видеть невидимые существа и предметы, автоматически обнаруживать зрительные иллюзии и преуспевать в спасбросках от них, и видеть истинный облик перевёртышей и существ, превращённых магией. Кроме того, зрение таких существ простирается на Эфирный План.

## Еда и вода

Персонажи, которые не едят и не пьют, получают эффекты истощения (смотрите приложение А). Истощение, вызванное отсутствием еды или воды, нельзя устранить, пока персонаж не съест или не выпьет полностью требуемое количество.

### Еда

Персонажу нужен один фунт еды в день, но он может растянуть пищу, съев всего половину рациона. Полфунта еды в день считается как полдня без еды.

Персонаж может прожить без еды количество дней, равное 3 + модификатор Телосложения (минимум 1). В конце каждого дня после этого персонаж автоматически получает одну степень истощения.

День с полноценным питанием сбрасывает счётчик дней без еды до нуля.

### Вода

Персонажу нужен 1 галлон (4 литра) воды в день, или 2 галлона (8 литров), если погода жаркая. Персонаж, выпивший за день только половину этого объёма, должен в конце дня преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 15, иначе он получает одну степень истощения. Выпивший меньший объём воды получает в конце дня одну степень истощения автоматически.

И в том и в другом случае персонаж, уже имеющий как минимум одну степень истощения, получает сразу две степени.

## Взаимодействие с предметами

Взаимодействие персонажей с предметами обычно легко разрешить. Игрок сообщает Мастеру, что его персонаж делает, например, двигает рычаг, а Мастер описывает, что произошло, если что-то вообще произошло.

Например, персонаж может потянуть рычаг, который, поднимет решётку, затопит комнату водой или откроет потайную дверь в стене. Однако если рычаг заржавел, его придётся сдвинуть с места. В такой ситуации Мастер может призвать к совершению проверки Силы, чтобы увидеть, сдвинулся ли рычаг. Мастер устанавливает Сл, основываясь на трудности задачи.

Персонажи могут также причинять урон предметам своим оружием и заклинаниями. Предметы обладают иммунитетом к урону ядом и психической энергией, но во всём остальном они могут подвергаться магическим и физическим атакам так же как существа. Мастер определяет КД предмета и его хиты, а также может решить, что предмет обладает сопротивлением или иммунитетом к определённым видам атак (например, сложно перерезать верёвку дубинкой). Предметы всегда проваливают спасброски Силы и Ловкости, и они обладают иммунитетом к эффектам, требующим от других совершения спасброска. Когда хиты предмета падают до 0, он ломается.

Персонаж может также попытаться совершить проверку Силы, чтобы сломать предмет. Сл такой проверки определяет Мастер.

# Социальное взаимодействие

Исследование подземелий, преодоление препятствий и уничтожение чудовищ — важные части приключений в D&D. Однако, не менее важны социальные взаимодействия искателей приключений и других обитателей мира.

Взаимодействие принимает разные формы. Вы можете убеждать бессовестного вора сознаться в каком-то преступлении, или льстить дракону, чтобы он пощадил ваши жизни. Мастер отыгрывает роли персонажей, принимающих участие во взаимодействии, и не принадлежащих присутствующим игрокам. Такие персонажи называются **персонажами Мастера** (ПМ).

В общих терминах, отношение ПМ к вам может быть дружелюбным, безразличным или враждебным. Естественно, от дружелюбного ПМ проще добиться желаемого.

У социального взаимодействия два основных аспекта: отыгрыш и проверки характеристик.

## Отыгрыш

Отыгрыш, в сущности, это проживание некой роли. В данном случае вы, как игрок, отыгрываете мысли, действия и речи своего персонажа.

Отыгрыш является частью всех действий в игре, и он предшествует социальному взаимодействию. Причуды, манеры и личность вашего персонажа влияют на то, как разрешится взаимодействие.

Есть два стиля отыгрыша персонажа: описательный и активный. Многие используют комбинацию этих двух стилей. Пользуйтесь ими так, как вам нравится.

### Описательный стиль отыгрыша

При таком стиле вы описываете Мастеру и другим игрокам слова и действия своего персонажа. Вы говорите, что и как именно делает ваш персонаж.

Например, Крис играет дварфом Тордеком. Тордек вспыльчивый, и во всех неудачах своей семьи он винит эльфов Глухолесья. В таверне ненавистный Тордеку эльф менестрель подсаживается за его стол и пытается завести разговор.

Крис говорит: «Тордек сплёвывает на пол, бросает барду сквозь зубы оскорбление и идёт к барной стойке. Он садится на стул и сердито смотрит на менестреля, после чего заказывает выпивку».

В этом примере Крис передал настроение Тордека и дал Мастеру понять настроение своего персонажа.

При описательном стиле помните следующее:

- Описывайте эмоции и настроение своего персонажа.
- Сосредоточьтесь на намерениях своего персонажа и том, как другие могут их воспринять.
- Выдавайте столько подробностей, сколько считаете нужным.

Не беспокойтесь об абсолютно точном описании действий. Просто сфокусируйтесь на том, что должен был бы сделать ваш персонаж и опишите то, что пришло вам в голову.

### Активный стиль отыгрыша

Если описательный отыгрыш говорит Мастеру и другим игрокам, что думает и делает ваш персонаж, активный отыгрыш *показывает* это.

При использовании активного отыгрыша вы говорите голосом своего персонажа, как настоящий актёр. Вы можете даже имитировать движения и мимику своего персонажа. Этот стиль с большим погружением, хотя то, что не получается отыграть, всё равно придётся описать.

Возвращаясь к примеру с Крисом, отыгрывающим Тордека, эта сцена при активном отыгрыше выглядела бы так:

Говоря от лица Тордека, Крис делает голос низким и грубым: «А я-то сижу и думаю, чем это тут завоняло. Если бы я хотел тебя услышать, я бы оторвал тебе руку и послушал твои крики». Сделав голос обычным, Крис добавляет: «Я встаю, презрительно смотрю на эльфа и иду к барной стойке».

### Результаты отыгрыша

Мастер использует действия и намерения вашего персонажа, чтобы определить реакцию ПМ. Трусливый ПМ подчинится при угрозе насилия. Упрямый дварф никому не позволит задирать себя. Самодовольный дракон открыт для лести.

Взаимодействуя с ПМ внимательно следите за тем, как Мастер изображает его настроение и диалоги. Так вы сможете определить его личность, идеалы, привязанности и слабости, и с помощью них повлиять на этого ПМ.

Взаимодействие в D&D похоже на взаимодействие в реальной жизни. Если вы можете предложить ПМ то, что ему нужно, угрожать ему тем, чего он боится, или сыграть на его симпатиях и целях, вы сможете добиться словами всего, чего захотите. С другой стороны, если вы оскорбите гордого воителя или плохо отзовётесь о союзниках дворянина, ваши усилия будут потрачены впустую.

## Проверки характеристик

В дополнение к отыгрышу проверки характеристик тоже помогают определить исход взаимодействия.

Ваш отыгрыш может изменить настрой ПМ, но шансы на это могут быть разными. Например, Мастер может призвать к проверке Харизмы во время взаимодействия, если он хочет, чтобы кости решили, какой будет реакция ПМ. На усмотрение Мастера, могут потребоваться и другие проверки.

Помните о владении навыками, когда решаете, как будете взаимодействовать с ПМ, стараясь по максимуму использовать бонусы и навыки. Если группе нужно обмануть охрану, чтобы пробраться в замок, разговор лучше вести плуту, владеющему Обманом. Во время переговоров об освобождении заложников максимального успеха добьётся жрец с Убеждением.

# Отдых

Искатели приключений героичны, но даже они не могут ежечасно заниматься исследованием, взаимодействием и сражениями. Им тоже нужен отдых, время на сон и еду, уход за ранами, освежение сознания и духа для заклинаний и подготовка к новым приключениям.

Искатели приключений могут совершать короткие отдыхи в течение дня и продолжительный отдых в конце каждого дня.

## Короткий отдых

Короткий отдых это период длиной как минимум 1 час, во время которого персонаж не делает ничего напряжённого кроме поглощения пищи, питья, чтения и обработки ран.

В конце короткого отдыха персонаж может потратить одну или несколько Костей Хитов. Каждая потраченная кость позволяет совершить бросок соответствующей кости, добавить к ней модификатор Телосложения и восстановить получившееся количество хитов. После каждого броска можно решить, что будет потрачена ещё одна Кость Хитов. Потраченные Кости Хитов восстанавливаются в конце продолжительного отдыха, как описано ниже.

## Продолжительный отдых

Продолжительный отдых это долгий период длительностью как минимум 8 часов, во время которого персонаж спит или совершает лёгкую деятельность: читает, разговаривает, ест и стоит на страже не более 2 часов. Если отдых прерывается напряжённой активностью (как минимум 1 час ходьбы, сражение, накладывание заклинаний или другая подобная деятельность), персонажи должны начать отдых с начала, чтобы получить от него преимущества.

В конце продолжительного отдыха персонаж восстанавливает все потраченные хиты, а также половину от максимума Костей Хитов (минимум 1). Например, если у персонажа восемь Костей Хитов, в конце продолжительного отдыха он может восстановить четыре из них.

Персонаж не может получить преимущества от второго продолжительного отдыха за 24-часовой период, и у персонажа должен быть хотя бы 1 хит в начале отдыха, чтобы получить от него преимущества.

# Между приключениями

Между походами в подземелья и сражениями с древним злом искателям приключений нужно время на отдых, восстановление и подготовку к следующим приключениям. Многие также используют это время для выполнения других задач, таких как создание оружия и доспехов, проведение исследований и трата заработанного золота.

В некоторых случаях время проходит без примечательных событий. Начиная новое приключение, Мастер может просто объявить, что прошло такое-то количество времени, и позволить вам поверхностно описать, чем занимались ваши персонажи. Мастер может наоборот, пристально следить за потраченным временем, потому что параллельно этим событиям происходит что-то другое, невидимое вам.

## Затраты на существование

Между приключениями вы выбираете образ жизни и платите за него, как написано в главе 5.

На вашего персонажа выбранный стиль жизни не оказывает большого эффекта, но он может влиять на то, как другие реагируют на вас. Например, если вы ведёте аристократическое существование, вам проще будет повлиять на дворян, чем если бы вы жили в нищете.

## Деятельность во время простоя

Между приключениями Мастер может спросить, чем ваш персонаж занимается во время простоя. Периоды простоя могут быть разными, но каждая деятельность требует определённое количество дней для завершения, и как минимум 8 часов каждого дня должны быть потрачены на деятельность, чтобы этот день был засчитан. Дни не обязаны быть последовательными. Если у вас больше дней простоя, чем вам нужно потратить, вы можете заниматься одним делом чуть дольше, а можете переключиться на новую деятельность.

Возможна и другая деятельность кроме тех вариантов, что описаны ниже. Если вы хотите, чтобы персонаж тратил время простоя на что-то другое, посоветуйтесь с Мастером.

### Ремесло

Вы можете создавать немагические предметы, включая снаряжение для приключений и предметы искусства. Вы должны владеть инструментами, связанными с создаваемым предметом (обычно это инструмент ремесленника). Вам также могут потребоваться особые материалы или место для создания. Например, даже если вы владеете инструментами кузнеца, вам всё равно нужна кузница для создания меча или доспеха.

За каждый день простоя, потраченный на создание предмета, вы можете создать один или несколько предметов, с суммарной рыночной стоимостью не более 5 зм, но вы должны потратить сырья стоимостью в половину этой суммы. Если рыночная стоимость того, что вы создаёте, больше 5 зм, вы копите за каждый день по 5 зм, пока не достигнете полной стоимости предмета. Например, комплект лат (рыночная стоимость 1500 зм) создаётся в одиночку за 300 дней.

Несколько персонажей могут объединять усилия, создавая один предмет, при условии, что все они владеют требуемыми инструментами и работают сообща в одном месте. Каждый персонаж вкладывает по 5 зм в день в создание предмета. Например, три персонажа, владеющие нужными инструментами, и имеющие доступ к кузнице, могут создать комплект лат за 100 дней, затратив сообща 750 зм.

Во время создания предметов вы можете поддерживать скромное существование, не тратя по 1 зм в день, или комфортное существование за половину обычной стоимости (подробности смотрите в главе 5).

### Работа по профессии

Вы можете работать между приключениями, что позволяет вам поддерживать скромное существование, не тратя по 1 зм в день (подробности смотрите в главе 5). Это преимущество длится, пока вы продолжаете работать по профессии.

Если вы член организации, способной дать прибыльную работу, такой как храм или гильдия воров, вы зарабатываете достаточно для поддержания комфортного существования.

Если вы владеете навыком Выступление и используете его во время простоя, вы зарабатываете достаточно, чтобы вести богатое существование.

### Восстановление

Вы можете использовать простой между приключениями для избавления от ранений, болезней и отравлений.

За три дня простоя, потраченных на восстановление, вы можете совершить один спасбросок Телосложения со Сл 15. В случае успеха вы можете выбрать один из следующих результатов:

- Окончите один эффект на себе, не дающий восстанавливать хиты.
- В течение следующих 24 часов вы совершаете с преимуществом спасброски от одной болезни или яда, действующего в данный момент на вас.

### Исследование

Время между приключениями отлично подходит для совершения исследований и попыток разгадать тайны, возникающие по ходу кампании. Исследование может включать кропотливое исследование пыльных книг и свитков в библиотеке, или покупку выпивки для местных пьяниц в надежде услышать от них слухи и сплетни.

Когда вы начинаете исследование, Мастер определяет, доступна ли эта информация, сколько дней простоя требуется для её обнаружения, и есть ли какие-то ограничения (такие как необходимость найти определённую личность, книгу или место. Мастер может также потребовать совершения проверок характеристик, таких как Интеллект (Анализ), чтобы найти подсказки к разыскиваемой информации, или Харизма (Убеждение), чтобы заполучить чью-то помощь. Выполнив эти условия, вы получаете искомую информацию, если она доступна.

За каждый день исследований вы должны потратить на расходы 1 зм. Эта стоимость добавляется к затратам на существование (смотрите в главе 5).

### Обучение

Вы можете тратить время между приключениями на изучение новых языков и тренировку обращения с инструментами. Мастер может позволить дополнительные варианты обучения.

Во-первых, вы должны найти согласного учителя. Мастер определяет, сколько времени на это уйдёт, и какие проверки характеристик для этого потребуются.

Обучение длится 250 дней и стоит 1 зм в день. Потратив нужное количество времени и денег, вы изучаете новый язык или получаете владение новым инструментом.

# Глава 9: Сражение

вук меча, бьющего по щиту. Жуткий звук когтей чудовищ, раздирающих доспех. Яркая вспышка света от шара пламени, расцветшего от заклинания волшебника. Резкий запах крови, перебиваемый вонью от чудовищ. Яростные рыки, триумфальные вопли, крики боли. Сражения в D&D хаотичные, смертельные и захватывающие.

Эта глава предоставляет правила, нужные для персонажей и чудовищ в сражении, будь то короткая стычка или длительное противостояние в подземелье или на поле боя. В этой главе обращение «вы» может быть адресовано как к игрокам, так и к Мастеру. Мастер контролирует чудовищ и неигровых персонажей, участвующих в сражении, а игроки контролируют искателей приключений. «Вы» также может означать персонажа или чудовища, находящегося под вашим контролем.

## Порядок сражения

Обычно боевая сцена это схватка двух сторон, яростные выпады оружия, финты, парирование, маневрирование и накладывание заклинаний. Игра организовывает этот хаос в циклы раундов и ходов. **Раунд** представляет примерно 6 секунд, прошедших в игровом мире. Во время раунда все участники сражения совершают **ходы**. Порядок ходов определяется в начале боевой сцены, когда все совершают проверку инициативы. Когда все совершат свои ходы, начинается новый раунд, если одна сторона пока не победила другую.

### Неожиданность

Отряд искателей приключений прокрадывается в лагерь разбойников и выскакивает из-за деревьев. Студенистый куб скользит по коридору и поглощает одного из персонажей. В этих ситуациях одна из сторон сражения застаёт другую врасплох.

То, кто захвачен врасплох, определяет Мастер. Если ни одна из сторон не старалась вести себя тихо, группы автоматически замечают друг друга. В противном случае Мастер сравнивает проверки Ловкости (Скрытность) тех, кто прячется, с пассивным значением Мудрости (Внимательность) противоположной стороны. Все персонажи и чудовища, не заметившие угрозы, в начале сцены захвачены врасплох.

#### Сражение по шагам

1. **Определение неожиданности.** Мастер определяет, захвачен ли врасплох кто-то из участвующих в сражении.
2. **Определение позиций.** Мастер определяет, где стоят все персонажи и чудовища. В зависимости от походного строя и заявленных позиций Мастер расставляет противников — как далеко и где именно они находятся.
3. **Определение инициативы.** Все участники сцены совершают проверки инициативы, определяя порядок своих ходов.
4. **Совершение ходов.** Все участники сражения совершают ходы в порядке инициативы.
5. **Начало следующего раунда.** Когда все совершили свои ходы, раунд оканчивается. Возвращайтесь к шагу 4, пока сражение не окончится.

Если вы захвачены врасплох, вы не можете перемещаться и совершать действия в первом ходу сражения, и пока этот ход не окончится, вы не можете совершать реакции. Член отряда может быть захваченным врасплох, даже если остальные члены отряда не захвачены.

### Инициатива

Инициатива определяет порядок совершения ходов во время сражения. Когда сражение начинается, все участники совершают проверки Ловкости, чтобы определить свою позицию в порядке инициативы. Мастер совершает один бросок для целой группы одинаковых существ, чтобы все они действовали одновременно.

Мастер располагает участников сражения в порядке от обладателя наивысшего результата до обладателя наименьшего результата. Это порядок (называемый порядком инициативы), в котором они действуют в раунде. Порядок инициативы остаётся одним и тем же каждый раунд.

В случае ничьей Мастер определяет порядок среди соперничающих существ, управляемых им, а игроки определяют порядок среди своих персонажей. Если ничья возникает между чудовищем и персонажем игрока, порядок определяет Мастер. В качестве альтернативы, Мастер может бросить за всех соперничающих к20, чтобы определить порядок среди тех, у кого выпала ничья.

### Ваш ход

В свой ход вы можете **переместиться** на расстояние, не превышающее вашу скорость, и **совершить одно действие**. Вы сами решаете, до или после действия вы будете перемещаться. Ваша скорость, называемая также скоростью ходьбы, указана на листе персонажа.

Самые распространённые действия описаны ниже, в разделе «Действия в бою». Многие классовые умения предоставляют дополнительные варианты действий.

В разделе «Перемещения и позиция» приводятся правила по перемещению.

Вы можете в свой ход отказаться от перемещения и совершения действий. Если не можете решить, что делать, попробуйте совершить Уклонение или Подготовку, описанные в разделе «Действия в бою».

#### Бонусные действия

Разнообразные классовые умения, заклинания и прочие эффекты позволяют вам совершать в ход дополнительное действие, называемое бонусным действием. «Хитрое действие», например, позволяет плуту совершать бонусные действия. Бонусное действие можно совершать только если особое умение или заклинание напрямую разрешает делать что-то бонусным действием. В противном случае бонусное действие совершать нельзя.

В свой ход вы можете совершить только одно бонусное действие, так что если у вас есть несколько вариантов, вы должны выбрать, какое бонусное действие совершить.

Вы сами выбираете, в какой момент хода совершить бонусное действие, если только его описание не указывает чёткие условия его применения, и все эффекты, запрещающие вам совершать действия, запрещают также совершать бонусные действия.

### Прочие действия в свой ход

Ваш ход может содержать множество других мелких действий, не являющихся притом перемещением.

Вы можете общаться любыми доступными вам средствами, короткими фразами и жестами.

Вы можете также свободно взаимодействовать с одним предметом или особенностью местности во время другого действия. Например, вы можете открыть дверь во время перемещения, или вынуть оружие из ножен частью того же действия, которым совершаете атаку.

Если вы хотите взаимодействовать со вторым предметом, вам нужно потратить на это действие. Некоторые магические и другие особые предметы всегда используются действием, что указывается в их описании.

Мастер может потребовать, чтобы вы потратили действие на такую деятельность, если предмет требует особого обращения или вам мешают необычные обстоятельства. Например, Мастер может резонно решить, что нужно потратить действие, чтобы открыть заклинившую дверь или повернуть ворот для опускания моста.

## Реакции

Некоторые особые умения, заклинания и ситуации позволяют совершать особые действия, называемые реакциями. Реакция — это мгновенный ответ на срабатывание некоего условия, который может происходить как в ваш, так и в чужой ход. Провоцированная атака, которая будет описана ниже, — самый распространённый пример реакции.

Если вы совершили реакцию, вы не сможете совершить вторую реакцию до начала своего следующего хода. Если реакция прерывала ход другого существа, это существо может продолжить свой ход после реакции.

# Перемещения и позиция

В бою персонажи и чудовища постоянно двигаются, используя перемещение и позиционирование для получения превосходства.

**Взаимодействие с предметами вокруг вас**

Вот несколько примеров того, что вы можете совершать параллельно с перемещением и совершением действий:

- вынимание или убирание в ножны меча
- открывание или закрывание двери
- доставание зелья из рюкзака
- поднимание упавшего топора
- взятие безделушки со стола
- снятие кольца с пальца
- помещение еды в рот
- втыкание знамени в землю
- вынимание нескольких монет из кошеля
- выпивание пива из кувшина
- нажатие на рычаг
- вынимание факела из крепления на стене
- доставание книги с полки, до которой вы дотягиваетесь
- тушение небольшого пламени
- надевание маски
- накидывание капюшона на голову
- прикладывание уха к двери
- пинание небольшого камня
- поворачивание ключа в замке
- прощупывание пола 10-футовым шестом
- передача предмета другому персонажу

Вы можете в свой ход переместиться на расстояние, не превышающее вашу скорость, используя приведённые здесь правила.

Ваше перемещение может включать прыжки, лазание и плавание. Эти разные режимы перемещения можно объединять с ходьбой, либо всё перемещение может состоять из них. Как бы вы ни перемещались, вы вычитаете расстояние всех частей перемещения из скорости, пока не закончите перемещаться.

Раздел «Особые виды перемещения» в главе 8 приводит подробности по прыжкам, лазанию и плаванию.

## Прерывание перемещения

Вы можете прерывать перемещение в свой ход, совершая что-то между двумя перемещениями. Например, если у вас скорость 30 футов, вы можете переместиться на 10 футов, совершить действие, а затем переместиться на 20 футов.

### Перемещение между атаками

Если вы совершаете действие, включающее более одной атаки оружием, вы можете дополнительно прерывать перемещение этими атаками. Например, воин, способный совершать две атаки за счёт умения Дополнительная атака, и имеющий скорость 25 футов, может переместиться на 10 футов, совершить атаку, переместиться на 15 футов, и атаковать ещё раз.

### Использование разных скоростей

Если у вас есть несколько скоростей, например, скорость ходьбы и скорость полёта, вы можете переключаться между ними во время перемещения. При каждом переключении вычитайте уже пройдённое расстояние из новой скорости. Разница покажет, на сколько ещё вы можете переместиться. Если результат равен 0 или меньше, вы не можете использовать эту новую скорость во время текущего перемещения.

Например, если у вас есть скорость 30 и скорость полёта 60 за счёт заклинания *полёт*, вы можете пролететь 20 футов, потом пройти 10 футов, Затем вновь подняться в воздух и пролететь ещё 30 футов.

## Труднопроходимая местность

Сражения редко происходят в пустых комнатах и ровных полях. Окружение — щебень, кусты и крутые лестницы — может создавать труднопроходимую местность

Каждый фут перемещения по труднопроходимой местности стоит 1 дополнительный фут. Это правило действует даже если на одно и то же место действуют сразу несколько эффектов, делающих его труднопроходимым, таких как подлесок, крутые ступени, снег или мелкое болото. Пространство другого существа, как враждебного, так и нет, тоже считается труднопроходимой местностью.

## Лежание ничком

Участники сражения часто оказываются лежащими, либо потому, что их сбили с ног, либо потому что они сами легли. В любом случае, они лежат ничком, и это состояние описано в приложении А.

Вы можете **упасть ничком**, не тратя скорость. **Вставание** требует больше усилий, для него требуется потратить половину скорости. Например, если ваша скорость 30 футов, для вставания придётся потратить 15 футов перемещения. Вы не можете

вставать, если у вас недостаточно перемещения или если скорость равна 0.

Для перемещения в положении лёжа нужно или **ползти**, или использовать магию, такую как телепортация. Каждый фут перемещения во время ползания стоит 1 дополнительный фут. Таким образом, ползание на 1 фут по труднопроходимой местности стоит 3 фута перемещения.

## Перемещение и другие существа

Вы можете проходить сквозь пространство невраждебных существ. Сквозь пространство враждебного существа можно пройти только если его размер как минимум на две категории больше или меньше вашего. Помните, что пространство других существ является для вас труднопроходимой местностью.

Вне зависимости от того, дружественное существо или нет, вы не можете добровольно закончить перемещение в его пространстве.

Если вы во время перемещения покидаете досягаемость враждебного существа, вы, как обычно, провоцируете атаку.

## Перемещение полётом

Летающие существа наслаждаются отсутствием большинства препятствий, но они постоянно находятся под угрозой падения. Если летающее существо сбито с ног, его скорость уменьшается до 0, или оно по какой-то другой причине теряет способность перемещаться, оно падает, если только не может парить или не летает за счёт магии, такой как заклинание *полёт*.

## Размер существа

Разные существа занимают разное пространство. Приведённая таблица показывает, какое пространство занимают существа разного размера. Иногда предметы используют эти же категории размеров.

### Категории размеров

| Размер | Пространство |
|---|---|
| Крошечный | 2,5 × 2,5 фута |
| Маленький | 5 × 5 футов |
| Средний | 5 × 5 футов |
| Большой | 10 × 10 футов |
| Огромный | 15 × 15 футов |
| Громадный | 20 × 20 футов или больше |

### Пространство

Указанное пространство это площадь, контролируемая существом в бою, а не его габариты. Например, большинство существ Среднего размера вовсе не 5 футов в ширину, но именно такое пространство в ширину они контролируют. Если хобгоблин Среднего размера стоит в дверном проёме шириной 5 футов, другие существа не могут проходить через него, пока он не разрешит им.

Пространство существа также отражает площадь, необходимую для эффективного сражения. Именно поэтому есть предел количества существ, которые могут окружать другое существо. Если бойцы Среднего размера, только восемь из них смогут окружить 5-футовое пространство своего противника.

Из-за того, что существам большего размера требуется больше пространства, ещё меньшее их количество может принимать участие в окружении. Если пять существ Большого размера столпятся вокруг одного Среднего, больше ни для кого места не останется. И наоборот, одно Громадное существо может быть окружено двадцатью существами Среднего размера.

### Вариант: Игра на сетке

Если вы отыгрываете сражения на разделённом на клетки поле с помощью миниатюр или жетонов, используйте следующие правила:

***Клетки.*** Каждая клетка поля изображает площадь 5 × 5 футов.

***Скорость.*** Вместо перемещения на футы вы перемещаетесь по клеткам. Скорость при этом делится на сегменты по 5 футов. Можно легко сконвертировать скорость из футов в клетки, разделив её на 5. Например, скорость 30 футов превращается в 6 клеток.

Если сетка используется часто, запишите скорость на листе персонажа сразу в клетках.

***Вход в клетку.*** Для того, чтобы войти в клетку, вы должны потратить как минимум 1 клетку перемещения, даже если двигались по диагонали (правила диагонального перемещения жертвуют реализмом ради скорости. В *Руководстве Мастера* присутствуют советы по более реалистичному подходу).

Если клетка стоит дополнительного перемещения, например, из-за труднопроходимой местности, у вас должно хватать перемещения, чтобы войти в эту клетку. Например, у вас должно быть как минимум 2 клетки перемещения, чтобы войти в клетку с труднопроходимой местностью.

***Углы.*** Диагональное перемещение не может пересекать углы стен, больших деревьев и прочих особенностей местности, заполняющих всю свою клетку.

***Расстояния.*** Для определения на сетке расстояния между двумя существами или предметами начните подсчёт с клетки, смежной с одним из них и считайте кратчайшим маршрутом до клетки, в которой находится другой, включительно.

### Протискивание в меньшее пространство

Существо может протиснуться в пространство, достаточное для существа на одну категорию меньше его. Таким образом, Большое существо может протиснуться в проход шириной 5 футов. Протискиваясь, существо должно тратить 1 дополнительный фут за каждый фут перемещения, и совершает с помехой броски атаки и спасброски Ловкости. Броски атаки по существам, находящимся в тесном пространстве, совершаются с преимуществом.

## Действия в бою

Если вы в свой ход совершаете действие, это может быть одно из описанных ниже действий, действие, дарованное классом или особым умением, или импровизированное действие. У многих чудовищ есть разные варианты действий в блоках статистики.

Если вы описываете действие, не упомянутое в правилах, Мастер сообщает, возможно ли это действие, и какие проверки нужно совершить для определения успешности.

### Атака

Чаще всего в бою совершается действие Атака, будь то удар мечом, стрельба из лука или драка на кулаках.

Этим действием вы совершаете одну рукопашную или дальнобойную атаку. Смотрите подробности в разделе «Совершение атаки».

Некоторые умения, такие как Дополнительная атака у воина, позволяют совершать несколько атак одним действием.

### Засада

Если вы совершаете действие Засада, вы совершаете проверку Ловкости (Скрытность), пытаясь спрятаться, используя правила из главы 7. В случае успеха вы получаете определённые преимущества, описанные ниже в разделе «Невидимые атакующие и цели».

### Использование предмета

Обычно вы взаимодействуете с предметами во время других действий, например, вынимаете меч частью атаки, но если предмет требует действия для его использования, вы совершаете действие Использование предмета. Это действие также пригодится, если вы хотите в течение хода взаимодействовать сразу с несколькими предметами.

### Накладывание заклинания

Заклинатели, такие как волшебники и жрецы, а также многие чудовища, имеют доступ к заклинаниям, и могут очень эффективно использовать их в сражении. У каждого заклинания есть время накладывания, измеряющееся в действиях, минутах или даже часах. У большинства заклинаний время накладывания «1 действие», поэтому заклинатели часто тратят действие на сотворение заклинаний. Правила накладывания заклинаний смотрите в главе 10.

### Отход

Если вы совершаете действие Отход, то до конца текущего хода ваше перемещение не провоцирует атаки.

### Подготовка

Вы можете прыгнуть на врага, когда он будет проходить под вами, или подождать, пока не произойдёт определённое событие. Для этого вы совершаете в свой ход действие Подготовка, чтобы реакцией подействовать позже.

Во-первых, определите, какое воспринимаемое событие вызовет вашу реакцию. Затем выберите действие, либо перемещение, которое будет совершено. Примеры: «Если культист наступит на люк, я дёрну рычаг и открою его», «Если передо мной встанет гоблин, я отойду прочь».

Когда срабатывает условие, вы можете либо совершить свою реакцию до окончания действия, вызвавшего срабатывание, либо игнорировать срабатывание условия. Подготовленное действие можно совершить только до начала вашего следующего хода. Помните, что вы можете совершить только одну реакцию в раунд.

Если вы подготовили заклинание, вы накладываете его как обычно, но удерживаете энергию, пока не сработает условие. Для того чтобы заклинание можно было подготовить, у него должно быть время накладывания «1 действие», а удерживание магии требует концентрации (объясняется в главе 10). Если концентрация прервана, заклинание тратится без всякого эффекта. Например, если вы концентрируетесь на заклинании *паутина* и подготавливаете *волшебную стрелу*, заклинание *паутина* заканчивается, и если вы получите урон до накладывания *волшебной стрелы* реакцией, ваша концентрация рискует прерваться.

> **Импровизированное действие**
>
> Ваши персонажи могут совершать действия, не описанные в этой главе, такие как выламывание дверей, запугивание врагов, поиски брешей в магической обороне или призывы к переговорам с врагами. Единственным ограничением будет ваше воображение и значения характеристик. Смотрите описания характеристик в главе 7 в поисках вдохновения для импровизации.
>
> Когда вы описываете действие, не упомянутое в правилах, Мастер сообщает, возможно ли это действие, и какие проверки нужно совершить для определения успешности.

### Поиск

Совершив действие Поиск, вы уделяете внимание поиску чего-то. В зависимости от характера ваших поисков, Мастер может призвать к проверке Мудрости (Внимательность) или Интеллекта (Анализ).

### Помощь

Вы можете оказать помощь другому существу. Если вы совершаете действие Помощь, существо, которому вы помогаете, совершит свою следующую проверку характеристики для выполнения задачи с преимуществом, если она будет совершена до начала вашего следующего хода.

В качестве альтернативы, вы можете помочь дружественному существу атаковать другое существо, находящееся в пределах 5 футов от вас. Вы совершаете финт, отвлекаете цель или каким-то другим образом делаете атаку союзника более эффективной. Если ваш союзник атакует цель до начала вашего следующего хода, первый бросок атаки совершается с преимуществом.

### Рывок

Если вы совершаете действие Рывок, вы получаете дополнительное перемещение в текущем ходу, равное вашей скорости после применения всех модификаторов. Например, если у вас скорость 30 футов, то совершив рывок, вы можете переместиться на 60 футов.

Все увеличения и уменьшения скорости изменяют точно так же и дополнительное перемещение. Например, если ваша скорость 30 футов уменьшена до 15 футов, то совершив рывок, вы можете переместиться на 30 футов.

### Уклонение

Если вы совершаете действие Уклонение, вы сосредотачиваетесь на уклонении от атак. До начала вашего следующего хода все броски атаки по вам совершаются с помехой, и спасброски Ловкости вы совершаете с преимуществом, если вы видите атакующего. Вы теряете это преимущество, если становитесь недееспособным (объясняется в приложении А) или если ваша скорость падает до 0.

## Совершение атаки

Совершаете ли вы удар оружием, стреляете ли из лука или совершаете бросок атаки частью заклинания, атака совершается довольно просто.

1. **Выберите цель.** Выберите цель в пределах досягаемости атаки: существо, предмет или место.
2. **Определите модификаторы.** Мастер определяет, есть ли у цели укрытие, и есть ли у вас преимущество или помеха к броскам атаки по

ней. Кроме того, заклинания, особые умения и прочие эффекты могут накладывать бонусы и штрафы к вашему броску атаки.

3. **Определите последствия атаки.** Вы совершаете бросок атаки. При попадании вы совершаете бросок урона, если только атака не подчиняется другим правилам. Некоторые атаки создают особые эффекты в добавление к урону или вместо него.

Если возникнет вопрос, является ли то, что вы делаете, атакой, ответ будет простым: если вы совершаете бросок атаки, вы совершаете атаку.

## Броски атаки

Если вы совершаете атаку, бросок атаки определяет, попала атака или промахнулась. Для совершения броска атаки бросьте к20 и добавьте уместные модификаторы. Если сумма результата броска и модификаторов не меньше Класса Доспеха (КД) цели, атака попадает. КД персонажа определяется при создании персонажа, а КД чудовищ указан в их блоке статистики.

### Модификаторы броска

Когда персонаж совершает бросок атаки, из модификаторов чаще всего используются модификатор характеристики и бонус мастерства. Если бросок атаки совершает чудовище, оно использует модификатор, указанный в блоке статистики.

***Модификатор характеристики.*** Для атак рукопашным оружием используется модификатор Силы, а для атак дальнобойным оружием используется модификатор Ловкости. Оружие со свойствами «метательное» или «фехтовальное» не подчиняются этому правилу.

Некоторые заклинания тоже требуют совершения броска атаки. Характеристика, модификатор которой используется при этом, называется базовой характеристикой заклинателя. Подробности смотрите в главе 10.

***Бонус мастерства.*** Вы добавляете бонус мастерства к броскам атаки, когда совершаете атаку оружием, которым владеете, а также когда атакуете заклинанием.

### Выпадение «1» или «20»

Судьба может улыбнуться вам, а может отвернуться от вас; иногда новобранцы совершают удачные атаки, а ветераны могут промахиваться.

Если при броске к20 для броска атаки выпало «20», атака попадает вне зависимости от всех модификаторов и КД цели. Кроме того, атака считается критическим попаданием, что будет объяснено ниже.

Если при броске к20 для броска атаки выпало «1», атака промахивается вне зависимости от всех модификаторов и КД цели.

## Невидимые атакующие и цели

Участники сражения часто пытаются избежать внимания врагов, прячась, накладывая заклинания и скрываясь в темноте.

Если вы атакуете цель, которую не видите, бросок атаки совершается с помехой. Это справедливо и в случае, если вы не знаете местонахождение цели, и в случае, если вы слышите цель, но не видите её. Если цели не было в том месте, которое вы атаковали, вы автоматически промахиваетесь, но Мастер обычно просто говорит, что атака промахнулась, не сообщая, что цель была вообще в другом месте.

Если существо вас не видит, вы совершаете по нему броски атаки с преимуществом.

Если вы скрылись (вас не видно и не слышно), то при совершении атаки вы выдаёте своё местоположение, когда атака попадает или промахивается.

## Дальнобойные атаки

Если вы совершаете дальнобойную атаку, вы стреляете из лука или арбалета, кидаете ручной топор или другой снаряд во врага с расстояния. Чудовища могут метать шипы из хвоста. Многие заклинания тоже включают в себя совершение дальнобойной атаки.

### Дистанция

Дальнобойные атаки можно совершать только по целям, находящимся в пределах определённой дистанции.

Если у дальнобойной атаки, например, заклинанием, указана только одна дистанция, вы не можете атаковать цели, находящиеся за пределами этой дистанции.

У некоторых дальнобойных атак, например, у совершаемых из лука, указаны две дистанции. Меньшее число это нормальная дистанция, а большее — максимальная дистанция. Бросок атаки совершается с помехой, если цель за пределами нормальной дистанции, и вы не можете атаковать цель, находящуюся за пределами максимальной дистанции.

### Дальнобойные атаки в ближнем бою

Дальнобойной атакой трудно прицелиться, если непосредственно перед вами стоит враг. Если вы совершаете дальнобойную атаку оружием, заклинанием или каким-то другим средством, бросок атаки совершается с помехой, если вы находитесь в пределах 5 футов от враждебного не недееспособного существа.

## Рукопашные атаки

Используемые в близком бою рукопашные атаки позволяют атаковать врага, находящегося в пределах вашей досягаемости. Обычно рукопашная атака совершается зажатым в руке оружием, таким как меч, боевой молот или топор. Чудовища совершают рукопашные атаки когтями, рогами, клыками, щупальцами и другими частями тела. Некоторые заклинания тоже включают в себя совершение рукопашной атаки.

У большинства существ 5-футовая **досягаемость**, и потому при совершении рукопашной атаки они могут атаковать цели, находящиеся в пределах 5 футов от них. Некоторые существа (обычно с размером больше Среднего) обладают рукопашными атаками с досягаемостью больше 5 футов, что указано в их описании.

При совершении рукопашной атаки оружием вы можете использовать **безоружный удар**: пнуть, ударить кулаком, головой или другой аналогичный удар (ничто из этого не считается оружием). При попадании безоружный удар причиняет дробящий урон 1 + ваш модификатор Силы. Вы считаетесь владеющим безоружными атаками.

### Провоцированные атаки

В бою все постоянно ждут, когда враг ослабит бдительность. Не получится спокойно ходить рядом с врагами, так как это провоцирует их на совершение атак.

> **Состязания в бою**
>
> В сражениях часто приходится противопоставлять свою доблесть отваге врага. Это отыгрывается в виде состязаний. В этом разделе описаны самые распространённые состязания, требующие в бою совершения действий: захват и толкание существ. Мастер может использовать механику этих действий для моделирования импровизированных действий.

Вы можете совершить провоцированную атаку, если враждебное существо, которое вы видите, покидает вашу досягаемость. Для этого вы реакцией совершаете одну рукопашную атаку по спровоцировавшему существу. Эта атака прерывает перемещение спровоцировавшего существа, происходя как раз перед тем, как оно покинет пределы вашей досягаемости.

Вы можете избежать провоцированной атаки, совершив действие Отход. Вы также не провоцируете атаки, если телепортируетесь, или кто-то (что-то) перемещает вас, не тратя ваше перемещение, действие и реакцию. Например, вы не провоцируете атаку, если взрыв выбросил вас из пределов досягаемости врага или сила тяжести заставила упасть мимо врага, стоящего на возвышении.

### Сражение с двумя оружиями

Если вы совершаете действие Атака и атакуете рукопашным оружием со свойством «лёгкое», удерживаемым в одной руке, вы можете бонусным действием атаковать другим рукопашным оружием со свойством «лёгкое», удерживаемым в другой руке. Вы не добавляете модификатор характеристики к урону от бонусной атаки, если он положительный.

Если у любого из оружий есть свойство «метательное», вы можете не совершать им рукопашную атаку, а метнуть его.

### Захват

Если вы хотите схватить существо или побороться с ним, вы можете использовать действие Атака для совершения особой рукопашной атаки, захвата. Если вы можете совершать многочисленные атаки действием Атака, эта атака заменяет одну из них.

Цель вашего захвата должна быть не более чем на одну категорию больше вас, и она должна находиться в пределах вашей досягаемости. Используя как минимум одну свободную руку, вы пытаетесь схватить цель, совершая проверку захвата: проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели (цель сама выбирает, какую характеристику использовать). Если вы преуспеете, цель становится захваченной (смотрите приложение А). В описании состояния сказано, что его оканчивает, и вы в любой момент можете отпустить цель (действие не требуется).

***Высвобождение из захвата.*** Захваченное существо может пытаться высвободиться. Для этого оно действием совершает проверку Силы (Атлетика) или Ловкость (Акробатика), противопоставленную вашей проверке Силы (Атлетика).

***Перемещение захваченного существа.*** Если вы перемещаетесь, вы можете тащить или нести захваченное существо вместе с собой, но ваша скорость уменьшается вдвое, если только существо не меньше вас как минимум на две категории.

### Толкание существа

Вы можете при помощи действия Атака совершить особую рукопашную атаку, чтобы или сбить цель с ног, или оттолкнуть от себя. Если вы можете совершать многочисленные атаки действием Атака, эта атака заменяет одну из них.

Цель вашего толкания должна быть не более чем на одну категорию больше вас, и она должна находиться в пределах вашей досягаемости. Вы совершаете проверку Силы (Атлетика), противопоставленную проверке Силы (Атлетика) или Ловкости (Акробатика) цели (цель сама выбирает, какую характеристику использовать). Если вы преуспеете, вы либо сбиваете цель с ног, либо толкаете её на 5 футов от себя.

# Укрытие

Стены, деревья, существа и прочие препятствия могут предоставлять укрытие в бою, осложняя причинение цели урона. Цель получает преимущества за счёт укрытия только от атак и эффектов, исходящих с противоположной стороны укрытия.

Есть несколько степеней укрытия. Если у цели есть несколько источников укрытия, применяется эффект только самого большого; степени не складываются между собой. Например, если цель находится позади существа, дающего укрытие на половину, и ствола дерева, дающего укрытие на три четверти, у неё будет укрытие на три четверти.

Цель с **укрытием на половину** получает бонус +2 к КД и спасброскам Ловкости. Цель получает укрытие на половину если препятствие закрывает как минимум половину её тела. Это может быть низкая стена, большая мебель, узкий ствол дерева или существо, как враждебное, так и дружественное.

Цель с **укрытием на три четверти** получает бонус +5 к КД и спасброскам Ловкости. Цель получает укрытие на три четверти если препятствие закрывает как минимум три четверти её тела. Это может быть опускная решётка, бойница в стене или широкий ствол дерева.

На цель с **полным укрытием** нельзя непосредственно нацеливать атаки и заклинания, хотя некоторые заклинания могут захватить цель областью воздействия. Цель обладает полным укрытием если полностью скрыта за препятствием.

# Урон и лечение

Раны и угроза смерти постоянно сопровождают тех, кто исследуют миры D&D. Выпад меча, меткая стрела, пламя от заклинания *огненный шар* — всё это может причинить урон и даже убить самых стойких существ.

## Хиты

Хиты отражают комбинацию физической и умственной стойкости, стремление к существованию и удачу. Существ с большим числом хитов трудно убить. Те, у кого хитов мало — менее жизнеспособны.

Текущие хиты существа (обычно называются просто хитами) могут быть любым числом от 0 до максимума его хитов. Это число часто меняется, когда существо получает урон и лечится.

Каждый раз, когда существо получает урон, этот урон вычитается из его хитов. Потеря хитов никак не сказывается на возможностях существа, пока хиты не опускаются до 0.

## Бросок урона

У оружия, заклинаний и боевых умений чудовищ указан причиняемый ими урон. Вы бросаете указанную кость или кости, добавляете модификаторы и причиняете цели получившийся урон. Бонусы к урону предоставляет магическое оружие, особые умения и прочие факторы.

При совершении атаки **оружием** вы добавляете к урону модификатор характеристики — той же самой характеристики, что использовалась для броска атаки. В **заклинании** написано, какие кости бросать для определения урона и какие модификаторы применяются.

Если заклинание или эффект причиняет урон сразу **нескольким целям**, бросок урона совершается один на всех. Например, если волшебник накладывает *огненный шар* или жрец накладывает *небесный огонь*, урон от их заклинаний определяется лишь один раз и причиняется всем существам, по которым попал взрыв.

### Критические попадания

Если вы совершаете критическое попадание, вы бросаете кости урона по цели два раза. Бросьте кости урона два раза и сложите сумму. Затем добавьте все уместные модификаторы. Для ускорения можете бросить все кости одновременно.

Например, если вы совершили критическое попадание кинжалом, бросьте для урона 2к4, а не 1к4, затем добавьте модификатор характеристики. Если в атаку входят другие кости урона, например, от умения плута Скрытая атака, вы бросаете по два раза и эти кости.

### Виды урона

Разные атаки, заклинания и прочие эффекты причиняют разные виды урона. Сами по себе разные виды урона не подчиняются особым правилам, но от них зависят другие элементы игры, такие как сопротивление урону.

Виды урона идут с примерами, помогающими Мастеру определить вид урона для нового эффекта.

***Дробящий.*** Тяжёлые силовые атаки — молотом, падением, сдавливанием и т. п. — причиняют дробящий урон.

***Звук.*** Оглушительные звуковые волны, такие как от заклинания *волна грома*, причиняют урон звуком.

***Излучение.*** Урон излучением, причиняемый заклинанием *небесный огонь* жреца и карающим оружием ангела, опаляют плоть как огонь и переполняют дух силой.

***Кислота.*** Едкое дыхание чёрного дракона и растворяющая слизь чёрного пудинга причиняют урон кислотой.

***Колющий.*** Колющие и пронзающие атаки, включая удары копьём и укусы чудовищ, причиняют колющий урон.

***Некротическая энергия.*** Некротическая энергия, излучаемая некоторой нежитью и такими заклинаниями как *леденящее прикосновение*, иссушают плоть и даже душу.

***Огонь.*** Красный дракон, выдыхающий пламя, и многие заклинания, создающие жар, причиняют урон огнём.

***Психическая энергия.*** Атаки силой разума, такие как у иллитидов, причиняют урон психической энергией.

***Рубящий.*** Мечи, топоры и когти чудовищ причиняют рубящий урон.

***Силовое поле.*** Силовое поле это чистая магия, сфокусированная в разрушительную силу. Чаще всего силовым полем причиняют урон заклинания, такие как *волшебная стрела* и *божественное оружие*.

***Холод.*** Лютый холод от копья ледяного дьявола и морозное дыхание белого дракона причиняют урон холодом.

***Электричество.*** Заклинание *молния* и дыхание синего дракона причиняют урон электричеством.

***Яд.*** Ядовитые укусы и токсичное дыхание зелёного дракона причиняют урон ядом.

## Сопротивление урону и уязвимость

Некоторым существам и предметам чрезвычайно трудно или наоборот, легко причинить вред определёнными видами урона.

Если у существа или предмета есть **сопротивление** виду урона, то урон этого вида, причиняемый ему, уменьшается вдвое. Если у существа или предмета есть **уязвимость** виду урона, урон этого вида для него удваивается.

Сопротивление и уязвимость применяются к урону после всех остальных модификаторов. Например, по существу с сопротивлением к дробящему урону попадает атака, причиняющая дробящий урон 25. Это существо также находится в магической ауре, уменьшающей весь урон на 5. Вначале из урона 25 вычитается 5, а результат делится пополам, так что существо получает урон 10.

Многократные сопротивления или уязвимости к одному и тому же виду урона не складываются. Например, если у существа есть сопротивление к урону огнём и сопротивление к немагическому урону, то урон от немагического огня уменьшается в два, а не в четыре раза.

## Лечение

Если урон не вызвал смерть, он не постоянен. И даже смерть можно обратить мощной магией. Хиты существа восстанавливаются отдыхом (объясняется в главе 8), а магия, такая как заклинание *лечение ран* или *зелье лечения* устраняют урон мгновенно.

Если существо получает какое-либо лечение, восстановленные хиты добавляются к его текущим хитам. Хиты существа не могут превышать его максимум хитов, поэтому лишние хиты теряются. Например, друид восстанавливает следопыту 8 хитов. Если у следопыта сейчас 14 хитов, а максимум хитов 20, следопыт восстанавливает 6 хитов, а не 8.

Умершее существо не может восстанавливать хиты, пока такая магия как *возрождение* не вернёт его к жизни.

## Опускание хитов до 0

Если ваши хиты опустились до 0, вы либо тут же умираете, либо теряете сознание.

### Мгновенная смерть

Большой урон может убить вас мгновенно. Если урон опускает ваши хиты до 0, и ещё остаются излишки, вы умираете, если излишки равны максимуму ваших хитов или превышают его.

Например, у жрицы с максимумом хитов 12 сейчас 6 хитов. Если она получает от атаки урон 18, хиты опускаются до 0, но остаётся ещё 12 урона. Так как этот урон равен максимуму хитов, жрица умирает.

### Потеря сознания

Если урон опускает ваши хиты до 0, но не убивает вас, вы теряете сознание (смотрите приложение А). Вы приходите в сознание, если восстанавливаете хиты.

### Описание эффектов урона

Мастер описывает потерю хитов разными путями. Если ваши хиты не меньше половины от максимума хитов, обычно у вас не будет признаков ранения. Когда хиты опускаются ниже половины от максимума, у вас появятся первые порезы и синяки. Атака, опускающая хиты до 0, попадает точно по вам, оставляя кровоточащие раны и другие травмы, либо просто лишает вас сознания.

### Спасброски от смерти

Если вы начинаете ход с 0 хитов, вы должны совершить особый спасбросок, называемый спасброском от смерти, чтобы определить, приближаетесь ли вы к смерти или цепляетесь за жизнь. В отличие от других спасбросков, этот не привязан ни к какой характеристике. Теперь вы находитесь в руках судьбы, и помочь вам могут только заклинания и умения, улучшающие шансы на совершение успешных спасбросков.

Бросьте к20. Если результат будет «10» или выше, вы преуспели. В противном случае спасбросок провален. Сами по себе успехи и неудачи не оказывают никакого эффекта. В случае трёх успехов вы становитесь стабилизированным (смотрите ниже). В случае трёх провалов вы умираете. Успехи и провалы не должны быть последовательными; отслеживайте количество и тех, и других, пока не накопите три одинаковых результата. И те, и другие сбрасываются до нуля, когда вы восстанавливаете любое количество хитов или становитесь стабилизированным.

***Выпадение «1» или «20».*** Если вы совершаете спасбросок от смерти и выпадает «1», это считается двумя провалами. Если выпадет «20», вы восстанавливаете 1 хит.

***Урон при 0 хитов.*** Если вы получаете урон, когда у вас уже 0 хитов, вы получаете проваленный спасбросок от смерти. Если это урон от критического попадания, вы получаете два провала. Если урон равен максимуму ваших хитов или превышает его, вы мгновенно умираете.

### Стабилизация существа

Самый надёжный способ помочь существу с 0 хитов это его лечение. Если лечение недоступно, существо можно хотя бы стабилизировать, чтобы оно не умерло от проваленного спасброска от смерти.

Вы можете действием оказать первую помощь находящемуся без сознания существу и попытаться стабилизировать его, для чего требуется совершить проверку Мудрости (Медицина) со Сл 10.

**Стабилизированное** существо не совершает спасброски от смерти, несмотря на то, что хиты равны 0, но и в сознание не приходит. Получив урон, существо перестаёт быть стабилизированным и снова начинает совершать спасброски от смерти. Стабилизированное существо, не получившее лечения, восстанавливает 1 хит после 1к4 часов.

### Чудовища и смерть

Большинство чудовищ под управлением Мастера сразу умирают, когда их хиты опускаются до 0, не теряя сознание и не совершая спасбросков от смерти.

Могущественные злодеи и особые неигровые персонажи могут стать исключением; Мастер может позволить им потерять сознание и использовать правила, предназначенные для персонажей игроков.

## Нокаутирование существа

Иногда нападающий хочет обезвредить врага, а не убивать его. Если атакующий опускает хиты существа до 0 рукопашной атакой, он может заявить, что нокаутирует его. Этот выбор можно сделать уже после причинения урона. В этом случае цель теряет сознание, но сразу становится стабилизированной.

## Временные хиты

Некоторые заклинания и особые умения дают существам временные хиты. Временные хиты это не настоящие хиты; это заслон от урона, буфер, защищающий от ран.

Если у вас есть временные хиты и вы получаете урон, временные хиты снимаются первыми, а излишки урона переносятся на обычные хиты. Например, если у вас есть 5 временных хитов и вы получаете урон 7, вы теряете все временные хиты и получаете урон 2.

Из-за того, что временные хиты это не настоящие хиты, их количество может превышать максимум хитов. Таким образом, персонаж может иметь полные хиты и получать при этом временные хиты.

Лечение не восстанавливает временные хиты, и они не складываются вместе. Если у вас есть временные хиты, и вы получаете ещё некоторое количество их, вы сами решаете, какие использовать: старые или новые. Например, если заклинание дарует вам 12 временных хитов, когда у вас уже есть 10, у вас может быть или 10 или 12 временных хитов, но не 22.

Если у вас 0 хитов, получение временных хитов не приводит вас в сознание и не стабилизирует вас. Они всё ещё могут поглощать урон, причиняемый вам, но спасти вас может только настоящее лечение.

Если умение, даровавшее временные хиты, не указывает их длительность, они существуют, пока не кончатся или пока вы не закончите продолжительный отдых.

# Сражение верхом

Рыцарь, скачущий на боевом коне, волшебник, накладывающий заклинания со спины грифона, жрец, парящий в небесах на пегасе — все они пользуются преимуществами в скорости и мобильности, предоставляемыми скакунами.

Согласное существо, чей размер как минимум на одну категорию больше вашего, и обладающее подходящей анатомией, может служить скакуном, используя следующие правила:

## Посадка в седло и спешивание

Один раз во время перемещения вы можете сесть в седло существа, находящегося в пределах 5 футов от вас или наоборот, спешиться. Это стоит количество перемещения, равного половине скорости. Например, если ваша скорость 30 футов, вы должны потратить 15 футов перемещения на посадку в седло лошади. Кроме того, вы не можете сесть в седло, если у вас осталось меньше 15 футов перемещения или если ваша скорость равна 0.

Если некий эффект перемещает вашего скакуна против его воли, пока вы находитесь на нём, вы должны преуспеть в спасброске Ловкости со Сл 10, иначе вы упадёте со скакуна, падая ничком в пространстве в пределах 5 футов от него. Если вас собьют с ног, пока вы находитесь верхом, вы должны совершить этот же спасбросок.

Если ваш скакун сбивается с ног, вы можете реакцией спешиться и приземлиться на ноги. В противном случае вы спешиваетесь и падаете ничком в пространстве в пределах 5 футов от скакуна.

## Контролирование скакуна

Пока вы находитесь верхом, у вас есть два варианта. Вы можете либо контролировать скакуна, либо позволить ему действовать независимо. Разумные существа, такие как драконы, действуют независимо.

Вы можете контролировать скакуна только если он обучен принимать всадника. Подразумевается, что домашние лошади, ослы и подобные животные уже прошли такое обучение. Инициатива контролируемого скакуна совпадает с вашей, пока вы скачете на нём. Оно перемещается так, как выберете вы, и у него есть только три варианта действий: Отход, Рывок и Уклонение. Контролируемый скакун может перемещаться и действовать даже в том ходу, на котором вы взобрались на него.

Независимый скакун сохраняет своё место в порядке инициативы. Всадник при этом не ограничивает действия скакуна и он перемещается и действует как пожелает. Он может сбежать из сражения, ринуться в атаку и сожрать раненого врага, или как-то иначе подействовать против вашей воли.

В любом случае, если ваш скакун провоцирует атаку, атакующий может нацелиться или на вас, или на скакуна.

# Подводное сражение

Если искатели приключений преследуют сахуагинов до их подводных жилищ, сражаются с акулами на месте древнего кораблекрушения или оказываются в затопленной комнате подземелья, им придётся сражаться в необычном окружении. Под водой применяются следующие правила:

При совершении **атаки рукопашным оружием** существо, у которого нет скорости плавания (врождённой или дарованной магией) совершает броски атаки с помехой, кроме случаев, когда в качестве оружия используется кинжал, копьё, короткий меч, метательное копьё или трезубец.

**Атаки дальнобойным оружием** автоматически промахиваются по целям, находящимся за пределами нормальной дистанции оружия. Но даже по целям в пределах нормальной дистанции броски атаки совершаются с помехой, кроме случаев, когда используется арбалет, сеть или метательное оружие, такое как метательное копьё (включает копьё, трезубец и дротик).

Существа и предметы, полностью погруженные в воду, получают сопротивление к урону огнём.

# ЧАСТЬ 3

## Правила магии

# Глава 10: Использование заклинаний

Магия пронизывает миры D&D, и чаще всего проявляется в виде заклинаний. В этой главе приводятся правила по использованию заклинаний. Персонажи разных классов по-разному изучают и подготавливают заклинания, чудовища тоже используют заклинания по-своему. Однако, какое бы происхождение не было у заклинания, оно подчиняется описанным ниже правилам.

## Что такое заклинание?

Заклинание это единый магический эффект, магическая энергия, пропитывающая мультивселенную, сформированная в конкретное обличье. Накладывая заклинание, персонаж бережно хватает невидимые пряди сырой магии, пропитывающей мир, переплетает их особым узором, заставляет вибрировать, а потом отпускает, вызывая желаемый эффект — чаще всего всё это происходит за доли секунды.

Заклинания могут быть универсальными инструментами, оружием, и даже защитой. Они могут причинять и устранять урон, накладывать и снимать состояния (смотрите приложение А), вытягивать жизненную энергию и возвращать к жизни.

За ход истории мультивселенной было создано бессчётное множество заклинаний, и большая их часть давно забыта. Часть из них записана в ветхих книгах, лежащих в древних руинах, или заперта в сознании мёртвых богов. Они могут быть повторно изобретены персонажем, накопившим нужную энергию и мудрость для понимания.

### Уровень заклинания

У каждого заклинания есть уровень, от 0 до 9. Уровень заклинания это примерный индикатор того, насколько оно сильно. У скромной (но всё равно впечатляющей) *волшебной стрелы* 1 уровень, а всемогущее *исполнение желаний* — 9 уровня. Заговоры — простые, но мощные заклинания, которые персонажи могут накладывать без особых усилий, имеют уровень 0. Чем выше уровень заклинания, тем больший уровень должен быть у заклинателя, собирающегося его использовать.

Уровень заклинания и уровень персонажа связаны, но не линейно. Обычно персонажу нужно иметь 17 уровень, чтобы накладывать заклинания 9 уровня.

### Известные и подготовленные заклинания

Перед тем, как заклинатель сможет использовать заклинание, он должен зафиксировать его в сознании, или получить доступ к заклинанию, хранящемуся в магическом предмете. Представители некоторых классов, включая бардов и чародеев, обладают ограниченным набором заклинаний, который всегда находится в их сознании. То же самое справедливо для большинства практикующих магию чудовищ. Другие заклинатели, такие как жрецы и волшебники, подготавливают свои заклинания.

#### Накладывание заклинаний в доспехе

Из-за необходимости поддерживать концентрацию и совершать аккуратные движения, вы должны владеть доспехом, в котором собираетесь накладывать заклинание. В противном случае ваши движения слишком стеснены, и вы теряете возможность использовать заклинания.

У всех классов этот процесс выглядит по-разному; подробности смотрите в их описании.

В любом случае, количество заклинаний, которое заклинатель может удерживать в сознании, зависит от его собственного уровня.

### Ячейки заклинаний

Вне зависимости от того, сколько заклинаний знает или подготовил заклинатель, он может использовать ограниченное их количество, после чего ему вновь понадобиться отдохнуть. Манипулирование тканью магии и пропускание через себя её энергии выматывает физически и умственно, особенно если заклинание высокоуровневое. Таким образом, в описании всех классов заклинателей (колдун — исключение) есть таблица, показывающая, сколько ячеек заклинаний того или иного уровня заклинаний у персонажа есть на данном уровне. Например, у волшебницы 3 уровня Умары есть четыре ячейки заклинаний 1 уровня и две ячейки 2 уровня.

Когда персонаж накладывает заклинание, он тратит ячейку с уровнем, не меньше, чем уровень заклинания, как будто бы «заполняя» ячейку заклинанием. Можете считать ячейку заклинания ёмкостью определённого размера — ячейка 1 уровня маленькая, а ячейки более высоких уровней большие.

Заклинание 1 уровня поместится в ячейку любого размера, но заклинание 9 уровня поместится только в ячейку 9 уровня. Таким образом, когда Умара накладывает *волшебную стрелу*, заклинание 1 уровня, она тратит одну из четырёх ячеек 1 уровня, и их останется только три.

Окончание продолжительного отдыха восстанавливает все потраченные ячейки заклинаний (смотрите правила отдыха в главе 8).

У некоторых персонажей и чудовищ есть особые умения, позволяющие использовать заклинания без использования ячеек. Примерами могут послужить монах, следующий Пути четырёх стихий, колдун, выбравший особые воззвания, и чудовище «исчадие преисподней» из Девяти Преисподних.

### Накладывание заклинания с увеличенным уровнем

Если заклинатель накладывает заклинание, используя ячейку с уровнем, превышающим уровень заклинания, заклинание при этом считается имеющим увеличенный уровень. Например, если Умара накладывает *волшебную стрелу*, используя одну из своих ячеек 2 уровня, это будет *волшебная стрела* 2 уровня. Фактически, заклинание усиливается, заполняя предоставленную ему ячейку.

Некоторые заклинания, такие как *волшебная стрела* и *лечение ран*, обладают усиленными эффектами, когда накладываются с увеличенным уровнем, что указано в их описании.

### Заговоры

Заговоры это заклинания, которые накладывается очень легко, без использования ячеек заклинаний и подготовки. Постоянное использование закрепило их в сознании заклинателя и даровало магию, необходимую для постоянного воплощения их эффектов. Уровень заговоров всегда 0.

### Ритуалы

У некоторых заклинаний есть специальное ключевое слово: «ритуал». Такое заклинание можно использовать по обычным правилам использования

заклинаний, или же использовать его как ритуал. Ритуальная версия накладывается на 10 минут дольше, чем обычно. Она не использует ячейку заклинания, а значит, ритуальную версию заклинания нельзя использовать с увеличенным уровнем.

Для использования заклинания в качестве ритуала заклинатель должен иметь умение, позволяющее делать это. У жрецов и друидов, например, есть такое умение. Заклинатель должен при этом иметь это заклинание подготовленным или просто иметь его в списках известных заклинаний, если в ритуальном умении не сказано обратное, как, например, у волшебника.

# Накладывание заклинания

Когда персонаж накладывает заклинание, используются единые правила, каким бы ни был его класс или эффект заклинания.

Описание каждого заклинания в главе 11 начинается с блока информации, включающего название заклинания, его уровень, школу магии, время накладывания, дистанцию, компоненты и длительность. Дальше описываются эффекты заклинания.

## Время накладывания

Большинство заклинаний накладываются действием, но некоторые накладываются бонусным действием, реакцией, или же требуют долгого времени.

### Бонусное действие

Заклинания, накладываемые бонусным действием, особенно быстры. Для накладывания такого заклинания вы должны в свой ход использовать бонусное действие, при условии, что в этом ходу ещё не совершали бонусных действий. В этом ходу вы уже не сможете накладывать другие заклинания, за исключением заговоров со временем накладывания «1 действие».

### Реакция

Некоторые заклинания накладываются реакцией. Эти заклинания активируются за считанные доли секунды, и накладываются в ответ на определённые события. Если заклинание может быть наложено в качестве реакции, в описании будет сказано, когда именно вы можете это сделать.

### Долгое активирование

Некоторые заклинания (в том числе заклинания, активированные в качестве ритуалов) требуют больше времени на активацию: от нескольких минут до нескольких часов. Если вы используете заклинание со временем накладывания больше одного действия или реакции, вы должны каждый свой ход тратить действие на накладывание этого заклинания, и поддерживать при этом концентрацию (смотрите ниже «Концентрация»). Если концентрация нарушена, заклинание проваливается, но ячейка заклинания не тратится. Если захотите снова наложить это заклинание, придётся начать всё с начала.

## Дистанция

Цель заклинания должна находиться в пределах дистанции заклинания. Для таких заклинаний как *волшебная стрела* целью является существо. Для такого заклинания как *огненный шар* целью является точка в пространстве, из которой исходит огненный шар.

Дистанция большинства заклинаний указана в футах. Некоторые заклинания нацеливаются только на одно существо, которого вы коснётесь

(включая вас). Другие заклинания, такие как *щит*, действуют только на вас. У таких заклинаний указана дистанция «На себя».

Заклинания, создающие конусы или линии эффекта, исходящие от вас, тоже обладают дистанцией «На себя», что означает, что исходной клеткой эффекта должны быть вы (смотрите ниже «Области воздействия»).

После того как заклинание активировано, его эффекты не ограничиваются его дистанцией, если только в его описании не сказано обратное.

## Компоненты

Компоненты заклинания это требования, которые нужно выполнить, чтобы его активировать. В описании заклинания сказано, использует ли оно вербальный (В), соматический (С) или материальный (М) компоненты. Если вы не можете предоставить хотя бы один из компонентов заклинания, вы не можете его активировать.

### Вербальный (В)

Большинство заклинаний требуют произношения таинственных слов. Сами по себе слова не являются источником силы заклинания; просто комбинация звуков с особой тональностью вызывает резонанс в прядях магии, приводя их в движение. Таким образом, персонаж с кляпом во рту или в области заклинания *тишина*, не может активировать заклинания с вербальным компонентом.

### Соматический (С)

Заклинание может требовать энергичной жестикуляции или замысловатой последовательности телодвижений. Если у заклинания есть соматический компонент, у заклинателя должна быть свободной хотя бы одна рука для исполнения этих жестов.

### Материальный (М)

Накладывание некоторых заклинаний требует наличия особых предметов, указанных в скобках в описании заклинания. Персонаж может использовать **мешочек с компонентами** или **заклинательную фокусировку** (смотрите в главе 5) вместо указанных компонентов. Однако, если для компонента указана цена, у персонажа для накладывания заклинания должен быть именно такой компонент.

Если в заклинании сказано, что материальные компоненты расходуются, заклинатель должен предоставить компоненты для каждого использования этого заклинания.

У заклинателя должна быть одна свободная рука для доступа к материальным компонентам, но это может быть та же самая рука, что используется для выполнения соматического компонента.

## Длительность

Длительность заклинания это время, в течение которого это заклинание будет активно. Длительность может измеряться в раундах, минутах, часах и даже годах. Некоторые заклинания указывают, что их эффект длится до тех пор, пока не будет рассеян или уничтожен.

### Мгновенно

Многие заклинания мгновенны. Заклинания, причиняющие урон, лечащие, создающие или изменяющие существ или предметы, не могут быть рассеяны, потому что магия возникает на непродолжительное время.

### Школы магии

Магические академии делят заклинания на восемь категорий, называемых школами магии. Учёные, в частности волшебники, применяют эти категории абсолютно ко всем заклинаниям, считая, что магия действует одинаково, вне зависимости от того, что является её источником — прилежное изучение или щедрое божество.

Школы магии помогают описывать заклинания; сами по себе они не несут правил, но некоторые правила применяются только к тем или иным школам.

Заклинания **Воплощения** создают различные эффекты из магической энергии. Это могут быть вспышки огня или молний. Другие используют позитивную энергию для лечения ран.

Заклинания **Вызова** перемещают предметы и существ из одного места в другое. Некоторые призывают существ и предметы к заклинателю, другие же перемещают заклинателя в другое место. Некоторые заклинания создают предметы и эффекты из ничего.

Заклинания **Иллюзии** обманывают чувства или сознания других. Они заставляют видеть вещи, которых нет, не замечать вещи, которые есть, слышать ненастоящие звуки, или вспоминать то, чего никогда не было. Некоторые иллюзии создают образ, которые видят все, но самые коварные иллюзии помещают изображение прямиком в сознание конкретного существа.

Заклинания **Некромантии** манипулируют энергиями жизни и смерти. Такие заклинания могут давать дополнительные резервы жизненных сил, забирать жизненные силы у других, создавать нежить, и даже оживлять мертвецов.

Создание нежити при помощи таких заклинаний некромантии как *восставший труп* не является добрым поступком, и только злые персонажи используют это заклинание часто.

Заклинания **Ограждения** носят защитный характер, хотя у некоторых из них возможно агрессивное использование. Они создают магические барьеры, снимают вредоносные эффекты, причиняют вред нарушителям границ, или изгоняют существ на их родной план существования.

Заклинания **Очарования** воздействуют на чужое сознание, контролируя поведение существ или влияя на него. Такие заклинания могут заставить врагов считать заклинателя союзником, заставить существо совершить определённые действия, или даже контролировать другое существо как марионетку.

Заклинания **Преобразования** изменяют свойства существ, предметов или окружения. Они могут сделать врага безвредным существом, увеличить силу союзника, переместить предмет по приказу заклинателя, или усилить врождённые свойства существа к восстановлению, чтобы оно быстрее оправилось от ранения.

Заклинания **Прорицания** раскрывают информацию, будь то давно забытые тайны, проблески будущего, местонахождение тайников, истина, сокрытая за иллюзией, или видение далёких мест и существ.

### Концентрация

Некоторые заклинания требуют от вас сохранения концентрации для поддерживания магии в активном состоянии. Если вы потеряете концентрацию, такое заклинание оканчивается.

Если заклинание должно поддерживаться концентрацией, это указывается в разделе Длительность, и там же указывается, сколько можно концентрироваться на нём. Вы можете окончить концентрацию в любое время (действие не требуется).

Нормальная деятельность, такая как перемещение и сражение, не прерывают концентрацию. Её могут прервать следующие события:

- **Накладывание другого заклинания, требующего концентрацию.** Вы теряете концентрацию на заклинании, если накладываете другое заклинание, требующее концентрации. Нельзя концентрироваться на двух заклинаниях одновременно.
- **Получение урона.** Каждый раз, когда вы получаете урон во время концентрации на заклинании, вы должны совершить спасбросок Телосложения для продолжения концентрации.

Сл равна 10 или половине причинённого урона, в зависимости от того, что выше. Если вы получаете урон из нескольких источников, например, от стрелы и дыхания дракона, вы совершаете отдельные спасброски для каждого источника урона.

- **Недееспособность или смерть.** Вы теряете концентрацию на заклинании, если становитесь недееспособным или умираете.

Мастер может также решить, что определённые эффекты окружения, такие как накатившая на корабль волна во время шторма, требуют совершения спасброска Телосложения со Сл 10, чтобы сохранить концентрацию на заклинании.

## Цели

Обычно заклинание требует, чтобы вы выбрали одну или несколько целей, которые и попадут под действие магии заклинания. В описании заклинания сказано, на что оно нацеливается — на существ, предметы, или точку в пространстве (описано ниже).

Если у цели нет воспринимаемого эффекта, существо может вообще не узнать, что было целью заклинания. Естественно, трещащие молнии легко заметить, но тайные эффекты, такие как попытки прочесть мысли, обычно проходят незамеченными, если в описании заклинания не сказано обратное.

### Свободный путь до цели

Чтобы на что-то нацелиться, у вас должен быть свободный путь, поэтому у цели не должно быть полного укрытия.

Если вы создаёте область воздействия в точке, которую не видно из-за препятствия, и между вами и этой точкой есть сплошная преграда, такая как стена, исходная точка возникнет с ближайшей к вам стороны этой преграды.

### Нацеливание на себя

Если заклинание нацеливается на любое существо, вы можете выбрать себя, кроме тех случаев, когда существо должно быть враждебным, или когда указано, что это должно быть существо, отличное от вас. Если вы находитесь в области эффекта, наложенного вами же заклинания, вы можете сделать целью себя.

## Области воздействия

Такие заклинания как *конус холода* и *огненные ладони* создают область, позволяющую воздействовать сразу на несколько существ.

Описание заклинания определяет область воздействия, которая обычно принимает одну из пяти разных форм: конус, куб, линия, сфера или цилиндр. У каждой области воздействия есть **исходная точка**, место, из которого исходит энергия заклинания. Правила форм определяют, как вы можете размещать исходную точку. Обычно исходная точка это точка в пространстве, но области некоторых заклинаний исходят из существ или предметов.

Эффект заклинания распространяется по прямым линиям из исходной точки. Если до какого-то места в области воздействия нет свободных линий от исходной точки, это место не включается в область воздействия. Для блокирования таких воображаемых линий препятствие должно предоставлять полное укрытие, как объясняется в главе 9.

### Конус

Конус простирается в выбранном вами направлении из исходной точки. Ширина конуса на том или ином расстоянии от исходной точки равна расстоянию от этого места до исходной точки. Область воздействия конуса указывает его максимальную длину.

Исходная точка конуса не включается в область воздействия заклинания, если вы не решите иначе.

### Куб

Вы выбираете исходную точку куба, лежащую на любой из граней кубического эффекта. Для куба указывается длина его ребра.

Исходная точка куба не включается в область воздействия заклинания, если вы не решите иначе.

### Линия

Линия простирается из исходной точки по прямому пути на расстояние, равное своей длине и покрывает площадь, определяемую её шириной.

Исходная точка линии не включается в область воздействия заклинания, если вы не решите иначе.

### Сфера

Вы выбираете исходную точку сферы, и она исходит из неё. Размер сферы определяется радиусом, а центром будет исходная точка.

Исходная точка сферы включается в область воздействия заклинания.

### Цилиндр

Исходная точка цилиндра является центром круга определённого радиуса, указанного в описании заклинания. Круг должен быть верхним или нижним основанием цилиндра. Энергия расширяется по прямым линиям из исходной точки до периметра круга, формируя основание. После этого эффект заклинания «выстреливает» вверх или вниз, на расстояние, равное высоте цилиндра.

Исходная точка цилиндра включается в область воздействия заклинания.

## Спасброски

Во многих заклинаниях указано, что цель может совершить спасбросок для избавления от части эффектов заклинания. В описании заклинания сказано, какая характеристика при этом используется, и что происходит при успешном или провальном спасброске.

Сл противостояния вашим заклинаниям равна 8 + модификатор вашей базовой характеристики + ваш бонус мастерства + все особые модификаторы.

## Броски атаки

Некоторые заклинания требуют, чтобы заклинатель совершил бросок атаки, дабы определить, попал ли эффект заклинания по выбранной цели. Ваш бонус атаки атакой заклинанием равен модификатору вашей базовой характеристики + ваш бонус мастерства.

Большинство заклинаний, требующих броска атаки, совершают дальнобойные атаки. Помните, что вы совершаете броски дальнобойных атак с помехой, если в пределах 5 футов есть враждебное дееспособное существо, видящее вас (смотрите в главе 9).

## Объединение магических эффектов

Эффекты разных заклинаний складываются, пока их длительность перекрывается. Однако, эффекты одного и того же заклинания, наложенного несколько раз, не складываются. Вместо этого применяется только самый сильный из эффектов (например, дающий больший бонус), пока длительность двух эффектов перекрывает друг друга.

Например, если два жреца наложат *благословение* на одну и ту же цель, этот персонаж получит преимущество от этого заклинания только один раз; он не будет бросать две бонусных кости.

### Плетение магии

Миры в мультивселенной D&D — магические места. Всё сущее пропитано магической силой, и потенциальная магия находится в каждом камне, каждом ручье, каждом живом существе, и даже в воздухе. Сырая магия — исходный материал, немая и бездумная воля к существованию, пронизывающая всё вокруг и присутствующая во всех проявлениях энергии.

Смертные не могут формировать эту сырую магию. Но зато они научились использовать ткань магии — своеобразный стык между волей заклинателя и сырой магией. Заклинатели мира Забытых Королевств называют это Плетением, и называют его воплощением богиню Мистру, хотя разные заклинатели могут называть этот стык и по-другому. Как бы Плетение не называлось, без него сырая магия оказывается недоступной; даже великий архимаг не сможет зажечь свечу при помощи магии там, где Плетение разорвано. Но зато окружённый Плетением заклинатель может уничтожать врагов молниями, перемещаться за миг на сотни километров, и даже воскрешать умерших.

Вся магия зависит от Плетения, хотя разные виды магии по-разному получают к нему доступ. Заклинания волшебников, колдунов, чародеев и бардов обычно называют **тайной магией**. Эти заклинания полагаются на понимание — осознанное или интуитивное — Плетения. Заклинатель вмешивается в саму структуру Плетения, создавая желаемый эффект. Мистические рыцари и мистические ловкачи тоже используют тайную магию. Заклинания жрецов, друидов, паладинов и следопытов называют **божественной магией**. Доступ этих заклинателей к Плетению обеспечен божественными силами — богами, обожествлёнными силами природы или священными клятвами паладинов.

При создании любого магического эффекта нити Плетения переплетаются и скручиваются, создавая желаемый эффект. Когда персонажи используют заклинания школы Прорицания, такие как *обнаружение магии* или *опознание*, они бросают короткий взгляд на Плетение. Такие заклинания как *рассеивание магии* разглаживают Плетение. Такие заклинания как *преграда магии* упорядочивают Плетение, чтобы магия огибала определённое место. В местах, где Плетение повреждено или разорвано, магия может действовать непредсказуемо — а может вообще не действовать.

# Глава 11: Заклинания

Эта глава описывает самые распространённые заклинания миров D&D. Вначале приведён список заклинаний, разбитых на классы. Дальше идут описания заклинаний в алфавитном порядке.

## Заклинания барда

### Заговоры (0 уровень)

Волшебная рука
Дружба
Защита от оружия
Злая насмешка
Малая иллюзия
Меткий удар
Пляшущие огоньки
Починка
Свет
Сообщение
Фокусы

### 1 уровень

Безмолвный образ
Волна грома
Героизм
Диссонирующий шёпот
Дружба с животными
Жуткий смех Таши
Лечащее слово
Лечение ран
Маскировка
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Обнаружение магии
Огонь фей
Опознание
Очарование личности
Падение пёрышком
Понимание языков
Порча
Разговор с животными
Скороход
Усыпление

### 2 уровень

Видение невидимого
Внушение
Волшебные уста
Воображаемая сила
Глухота/слепота
Дребезги
Корона безумия
Малое восстановление
Невидимость
Облако кинжалов
Область истины
Обнаружение мыслей
Открывание
Поиск животных или растений
Поиск предмета
Почтовое животное
Раскалённый металл
Речь златоуста
Тишина
Удержание личности
Улучшение характеристики
Умиротворение

### 3 уровень

Гипнотический узор
Зловонное облако
Леомундова хижина
Необнаружимость
Образ
Охранные руны
Подсматривание
Послание
Притворная смерть
Проклятие
Разговор с мёртвыми
Разговор с растениями
Рассеивание магии
Рост растений
Ужас
Языки

### 4 уровень

Высшая невидимость
Мираж
Переносящая дверь
Поиск существа
Превращение
Принуждение
Свобода перемещения
Смятение

### 5 уровень

Вещий сон
Высшее восстановление
Знание легенд
Изменение памяти
Круг телепортации
Множественное лечение ран
Наблюдение
Обет
Оживление
Оживление вещей
Планарные узы
Подчинение личности
Притворство
Пробуждение разума
Удержание чудовища
Фальшивый двойник

### 6 уровень

Заданная иллюзия
Истинное зрение
Поиск пути
Множественное внушение
Неудержимая пляска Отто
Разящее око
Стражи

### 7 уровень

Великолепный особняк Морденкайнена
Воскрешение
Знак
Меч Морденкайнена
Проекция
Регенерация
Таинственный мираж
Телепортация
Узилище
Эфирность

### 8 уровень

Находчивость
Подчинение чудовища
Слабоумие
Слово Силы: оглушение
Сокрытие разума

### 9 уровень

Истинное превращение
Предвидение
Слово Силы: исцеление
Слово Силы: смерть

## Заклинания волшебника

### Заговоры (0 уровень)

Брызги кислоты
Волшебная рука
Дружба
Защита от оружия
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия
Меткий удар
Огненный снаряд
Пляшущие огоньки
Починка
Свет
Сообщение
Фокусы
Электрошок
Ядовитые брызги

### 1 уровень

Безмолвный образ
Ведьмин снаряд
Волна грома
Волшебная стрела
Доспехи мага
Жуткий смех Таши
Защита от добра и зла
Луч болезни
Маскировка
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Обнаружение магии
Огненные ладони
Опознание
Очарование личности
Падение пёрышком
Поиск фамильяра
Понимание языков
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Сверкающие брызги
Сигнал тревоги
Скольжение
Скороход
Тензеров парящий диск
Туманное облако
Усыпление
Цветной шарик
Щит

### 2 уровень

Вечный огонь
Видение невидимого
Внушение
Волшебные уста
Волшебный замок
Воображаемая сила
Глухота/слепота
Дребезги
Корона безумия
Левитация
Луч слабости
Магическое оружие
Мельфова кислотная стрела
Невидимость
Нетленные останки
Нистулова ложная аура
Облако кинжалов
Обнаружение мыслей
Открывание
Отражения
Палящий луч
Паук
Паутина
Поиск предмета
Порыв ветра
Пылающий шар
Размытый образ
Смена обличья
Тёмное зрение
Трюк с верёвкой
Туманный шаг
Тьма
Увеличение/уменьшение
Удержание личности

### 3 уровень

Восставший труп
Газообразная форма

Гипнотический узор
Замедление
Защита от энергии
Зловонное облако
Контрзаклинание
Леомундова хижина
Магический круг
Мерцание
Метель
Молния
Необнаружимость
Образ
Огненный шар
Охранные руны
Подводное дыхание
Подсматривание
Полёт
Послание
Призрачный скакун
Прикосновение вампира
Притворная смерть
Проклятие
Рассеивание магии
Снятие проклятья
Ужас
Ускорение
Языки

### 4 уровень

Верный пёс Морденкайнена
Власть над водами
Воображаемый убийца
Высшая невидимость
Град
Изгнание
Изготовление
Изменение формы камня
Кабинет Морденкайнена
Каменная кожа
Леомундов потайной сундук
Магический глаз
Мираж
Огненная стена
Огненный щит
Отилюков упругий шар
Переносящая дверь
Поиск существа
Превращение
Призыв малых элементалей
Смятение
Усыхание
Эвардовы чёрные щупальца

### 5 уровень

Вещий сон
Длань Бигби
Знание легенд
Изменение памяти
Каменная стена
Конус холода
Круг телепортации
Ментальная связь Рэри
Наблюдение
Облако смерти
Оживление вещей
Планарные узы
Подчинение личности
Призыв элементаля
Притворство
Связь с иным миром
Силовая стена
Создание прохода
Сотворение
Обет
Телекинез
Удержание чудовища
Фальшивый двойник

### 6 уровень

Волшебный сосуд
Движение почвы
Дромиджево появление
Заданная иллюзия
Истинное зрение
Круг смерти
Ледяная стена
Магические врата
Множественное внушение
Неудержимая пляска Отто
Окаменение
Отилюков ледяной шар
Пляшущая молния
Предосторожность
Разящее око
Распад
Солнечный луч
Сотворение нежити
Стражи
Сфера неуязвимости

### 7 уровень

Великолепный особняк Морденкайнена
Замедленный огненный шар
Знак
Изменение тяготения
Изоляция
Меч Морденкайнена
Перст смерти
Подобие
Проекция
Радужные брызги
Таинственный мираж
Телепортация
Узилище
Уход в иной мир
Эфирность

### 8 уровень

Антипатия/симпатия
Власть над погодой
Воспламеняющая туча
Двойник
Демиплан
Лабиринт
Подчинение чудовища
Преграда магии
Слабоумие
Слово Силы: оглушение
Сокрытие разума
Солнечный ожог
Телепатия

### 9 уровень

Врата
Заточение
Исполнение желаний
Истинное превращение
Метеоритный дождь
Остановка времени
Полное превращение
Предвидение
Проекция в астрал
Радужная стена
Слово Силы: смерть
Смертный ужас

## Заклинания друида

### Заговоры (0 уровень)

Дубинка
Искусство друидов
Починка
Сопротивление
Сотворение пламени
Терновый кнут
Указание
Ядовитые брызги

### 1 уровень

Волна грома
Дружба с животными
Лечащее слово
Лечение ран
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение магии
Огонь фей
Опутывание
Очарование личности
Очищение пищи и питья
Прыжок
Разговор с животными
Скороход
Сотворение или уничтожение воды
Туманное облако
Чудо-ягоды

### 2 уровень

Бесследное передвижение
Горящий клинок
Дубовая кора
Животные чувства
Защита от яда
Лунный луч
Малое восстановление
Поиск животных или растений
Поиск ловушек
Поиск предмета
Порыв ветра
Почтовое животное
Пылающий шар
Раскалённый металл
Тёмное зрение
Удержание личности
Улучшение характеристики
Шипы

### 3 уровень

Дневной свет
Защита от энергии
Метель
Подводное дыхание
Призыв животных
Призыв молнии
Притворная смерть
Разговор с растениями
Рассеивание магии
Рост растений
Слияние с камнем
Стена ветров
Хождение по воде

### 4 уровень

Власть над водами
Гигантское насекомое
Град
Изменение формы камня
Каменная кожа
Мираж
Огненная стена
Подчинение зверя
Поиск существа
Превращение
Призыв лесных обитателей
Призыв малых элементалей
Свобода перемещения
Смятение
Усыхание
Цепкая лоза

### 5 уровень

Высшее восстановление
Древесный путь
Заражение
Каменная стена
Множественное лечение ран
Наблюдение
Нашествие насекомых
Обет
Общение с природой
Преграда жизни
Призыв элементаля
Пробуждение разума
Планарные узы
Реинкарнация

### 6 уровень

Движение почвы
Пир героев
Поиск пути
Полное исцеление
Призыв феи
Путешествие через растения
Солнечный луч
Терновая стена
Хождение по ветру

### 7 уровень

Изменение тяготения
Огненная буря
Регенерация
Таинственный мираж
Уход в иной мир

### 8 уровень

Антипатия/симпатия
Власть над погодой
Землетрясение
Превращение в животных
Слабоумие
Солнечный ожог
Цунами

### 9 уровень

Гроза гнева
Истинное воскрешение
Полное превращение
Предвидение

## Заклинания жреца

### Заговоры (0 уровень)

Починка
Свет
Священное пламя
Сопротивление
Указание
Уход за умирающим
Чудотворство

### 1 уровень

Благословение
Защита от добра и зла
Лечащее слово
Лечение ран
Нанесение ран
Направленный снаряд
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение добра и зла
Обнаружение магии
Очищение пищи и питья
Порча
Приказ
Сотворение или
уничтожение воды
Убежище
Щит веры

### 2 уровень

Божественное оружие
Вечный огонь
Гадание
Глухота/слепота
Защита от яда
Малое восстановление
Молебен лечения
Нетленные останки
Область истины
Охраняющая связь
Подмога
Поиск ловушек
Поиск предмета
Тишина
Удержание личности
Улучшение характеристики
Умиротворение

### 3 уровень

Возрождение
Восставший труп
Дневной свет
Духовные стражи
Защита от энергии
Магический круг
Маяк надежды
Множественное лечащее слово
Охранные руны
Подсматривание
Послание
Притворная смерть
Проклятие
Разговор с мёртвыми
Рассеивание магии
Слияние с камнем
Снятие проклятья
Сотворение пищи и воды
Хождение по воде
Языки

### 4 уровень

Власть над водами
Защита от смерти
Изгнание
Изменение формы камня
Поиск существа
Предсказание
Свобода перемещения
Страж веры

### 5 уровень

Высшее восстановление
Заражение
Знание легенд
Множественное лечение ран
Наблюдение
Нашествие насекомых
Небесный огонь
Обет
Общение
Оживление
Планарные узы
Рассеивание добра и зла
Святилище

### 6 уровень

Запрет
Истинное зрение
Пир героев
Планарный союзник
Поиск пути
Полное исцеление
Поражение
Слово возврата
Сотворение нежити
Стена клинков

### 7 уровень

Божественное слово
Воскрешение
Знак
Огненная буря
Призыв небожителя
Регенерация
Уход в иной мир
Эфирность

### 8 уровень

Аура святости
Власть над погодой
Землетрясение
Преграда магии

### 9 уровень

Врата
Истинное воскрешение
Множественное полное
исцеление
Проекция в астрал

## Заклинания колдуна

### Заговоры (0 уровень)

Волшебная рука
Дружба
Защита от оружия
Леденящее прикосновение
Малая иллюзия
Меткий удар
Мистический заряд
Фокусы
Ядовитые брызги

### 1 уровень

Адское возмездие
Ведьмин снаряд
Доспех Агатиса
Защита от добра и зла
Невидимое письмо
Невидимый слуга
Очарование личности
Понимание языков
Поспешное отступление
Руки Хадара
Сглаз

### 2 уровень

Внушение
Дребезги
Корона безумия
Луч слабости
Невидимость
Облако кинжалов
Отражения
Паук
Речь златоуста
Туманный шаг
Тьма
Удержание личности

### 3 уровень

Газообразная форма
Гипнотический узор
Голод Хадара
Контрзаклинание
Магический круг
Образ
Полёт
Прикосновение вампира
Рассеивание магии
Снятие проклятья
Ужас
Языки

### 4 уровень

Изгнание
Мираж
Переносящая дверь
Усыхание

### 5 уровень

Вещий сон
Наблюдение
Связь с иным миром
Удержание чудовища

### 6 уровень

Истинное зрение
Круг смерти
Магические врата
Множественное внушение
Окаменение
Призыв феи
Разящее око
Сотворение нежити

### 7 уровень

Перст смерти
Узилище
Уход в иной мир
Эфирность

### 8 уровень

Демиплан
Находчивость
Подчинение чудовища
Слабоумие
Слово Силы: оглушение

### 9 уровень

Заточение
Истинное превращение
Предвидение
Проекция в астрал
Слово Силы: смерть

## Заклинания паладина

### 1 уровень

Благословение
Божественное благоволение
Вызов на дуэль
Героизм
Гневная кара
Громовая кара
Защита от добра и зла
Лечение ран
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение добра и зла

Обнаружение магии
Очищение пищи и питья
Палящая кара
Приказ
Щит веры

### 2 уровень

Защита от яда
Клеймящая кара
Магическое оружие
Малое восстановление
Область истины
Подмога
Поиск предмета
Поиск скакуна

### 3 уровень

Аура живучести
Возрождение
Дневной свет
Магический круг
Мантия крестоносца
Ослепляющая кара
Рассеивание магии
Снятие проклятья
Сотворение пищи и воды
Стихийное оружие

### 4 уровень

Аура жизни
Аура очищения
Защита от смерти
Изгнание
Оглушающая кара
Поиск существа

### 5 уровень

Изгоняющая кара
Круг силы
Обет
Оживление
Разрушительная волна
Рассеивание добра и зла

## Заклинания следопыта

### 1 уровень

Град шипов
Дружба с животными
Лечение ран
Метка охотника
Обнаружение болезней и яда
Обнаружение магии
Опутывающий удар
Прыжок
Разговор с животными
Сигнал тревоги
Скороход
Туманное облако
Чудо-ягоды

### 2 уровень

Бесследное передвижение
Дубовая кора
Животные чувства
Завеса стрел
Защита от яда
Малое восстановление
Поиск животных или растений
Поиск ловушек
Поиск предмета
Почтовое животное
Тёмное зрение
Тишина
Шипы

### 3 уровень

Дневной свет
Защита от энергии
Молниевая стрела
Необнаружимость
Подводное дыхание
Призыв животных
Призыв заграждения
Разговор с растениями
Рост растений
Стена ветров
Хождение по воде

### 4 уровень

Каменная кожа
Поиск существа
Призыв лесных обитателей
Свобода перемещения
Цепкая лоза

### 5 уровень

Быстрый колчан
Древесный путь
Общение с природой
Призыв залпа

## Заклинания чародея

### Заговоры (0 уровень)

Брызги кислоты
Волшебная рука
Дружба
Защита от оружия
Леденящее прикосновение
Луч холода
Малая иллюзия
Меткий удар
Огненный снаряд
Пляшущие огоньки
Починка
Свет
Сообщение
Фокусы
Электрошок
Ядовитые брызги

### 1 уровень

Безмолвный образ
Ведьмин снаряд
Волна грома
Волшебная стрела
Доспехи мага
Луч болезни
Маскировка
Обнаружение магии
Огненные ладони
Очарование личности
Падение пёрышком
Понимание языков
Поспешное отступление
Прыжок
Псевдожизнь
Сверкающие брызги
Туманное облако
Усыпление
Цветной шарик
Щит

### 2 уровень

Видение невидимого
Внушение
Воображаемая сила
Глухота/слепота
Дребезги
Корона безумия
Левитация
Невидимость
Облако кинжалов
Обнаружение мыслей
Открывание
Отражения
Палящий луч
Паук
Паутина
Порыв ветра
Размытый образ
Смена обличья
Тёмное зрение
Туманный шаг
Тьма
Увеличение/уменьшение
Удержание личности
Улучшение характеристики

### 3 уровень

Газообразная форма
Гипнотический узор
Дневной свет
Замедление
Защита от энергии
Зловонное облако
Контрзаклинание
Мерцание
Метель
Молния
Образ
Огненный шар
Подводное дыхание
Подсматривание
Полёт
Рассеивание магии
Ужас
Ускорение
Хождение по воде
Языки

### 4 уровень

Высшая невидимость
Град
Изгнание
Каменная кожа
Огненная стена
Переносящая дверь
Подчинение зверя
Превращение
Смятение
Усыхание

### 5 уровень

Каменная стена
Конус холода
Круг телепортации
Нашествие насекомых
Облако смерти
Оживление вещей
Подчинение личности
Притворство
Сотворение
Телекинез
Удержание чудовища

### 6 уровень

Движение почвы
Истинное зрение
Круг смерти
Магические врата
Множественное внушение
Пляшущая молния
Разящее око
Распад
Солнечный луч
Сфера неуязвимости

### 7 уровень

Замедленный огненный шар
Изменение тяготения
Огненная буря
Перст смерти
Радужные брызги
Телепортация
Уход в иной мир
Эфирность

### 8 уровень

Воспламеняющаяся туча
Землетрясение
Подчинение чудовища
Слово Силы: оглушение
Солнечный ожог

### 9 уровень

Врата
Исполнение желаний
Метеоритный дождь
Остановка времени
Слово Силы: смерть

# Описание заклинаний

Заклинания представлены в алфавитном порядке.

## Адское возмездие

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 реакция, совершаемая вами в ответ на получение урона от существа, находящегося в пределах 60 футов от вас и видимого вами
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы указываете пальцем, и существо, причинившее вам урон, мгновенно окружается пламенем. Существо должно совершить спасбросок Ловкости. Оно получает урон огнём 2к10 при провале, или половину этого урона при успехе.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Антипатия/симпатия

*8 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусок квасцов, пропитанный уксусом для эффекта *антипатии* или капля мёда для эффекта *симпатии*)
**Длительность:** 10 дней

Это заклинание привлекает или отталкивает выбранных вами существ. Вы выбираете цель в пределах дистанции: либо предмет размером не больше Огромного, либо существо, либо область не больше куба с длиной ребра 200 футов. Затем укажите вид разумных существ, такой как красные драконы, гоблины или вампиры. Вы наделяете цель аурой, которая в течение длительности либо привлекает, либо отталкивает указанных существ. Выберите либо эффект антипатии, либо эффект симпатии:

***Антипатия.*** Эти чары вызывают у выбранных вами существ непреодолимое желание покинуть область и избегать цель. Если такое существо видит цель и оказывается в пределах 60 футов от неё, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет испуганным. Существо остаётся испуганным, пока видит цель или находится в пределах 60 футов от неё. Будучи испуганным целью, существо должно тратить своё перемещение на побег в ближайшее безопасное место, откуда оно уже не увидит цель. Если существо отдалится от цели более чем на 60 футов и не сможет её видеть, оно перестаёт быть испуганным, но становится испуганным вновь, если увидит цель или окажется в пределах 60 футов от неё.

***Симпатия.*** Эти чары вызывают у выбранных вами существ непреодолимое желание приблизиться к цели, если они находятся в пределах 60 футов от неё или видят её. Если такое существо видит цель или оказывается в пределах 60 футов от неё, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно в каждом своём ходу тратит перемещение на то, чтобы войти в область или прикоснуться к цели. Сделав это, оно уже не может добровольно отойти от цели.

Если цель причиняет урон или как-то иначе вредит указанному существу, существо может совершить спасбросок Мудрости для окончания эффекта, как описано ниже.

***Окончание эффекта.*** Если указанное существо окончит ход за пределами 60 футов от цели или не сможет её видеть, оно совершает спасбросок Мудрости. В случае успеха эффект на существе заканчивается и оно понимает, что тяга или отвращение были вызваны магией. Кроме того, попавшему под эффект заклинания существу позволяется спасбросок Мудрости каждые 24 часа, пока заклинание активно.

Совершившее успешный спасбросок существо получает иммунитет к эффекту на 1 минуту, после чего снова попадает под его действие.

## Аура живучести

*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (30-футовый радиус)
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

От вас исходит аура живительной энергии с радиусом 30 футов. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Вы можете бонусным действием восстанавливать одному любому существу в ауре (включая себя) 2к6 хитов.

## Аура жизни

*4 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (30-футовый радиус)
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

От вас исходит защищающая жизнь аура с радиусом 30 футов. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Все невраждебные существа в ауре (включая вас) обладают сопротивлением к урону некротической энергией, и максимум их хитов не может уменьшаться. Кроме того, невраждебные живые существа восстанавливают 1 хит, когда начинают ход в этой ауре с 0 хитов.

## Аура очищения

*4 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (30-футовый радиус)
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

От вас исходит очищающая аура с радиусом 30 футов. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Все невраждебные существа в ауре (включая вас) не могут заболеть, имеют сопротивление к урону ядом и совершают с преимуществом спасброски от эффектов, вызывающих следующие состояния: глухота, испуг, ослепление, отравление, очарование, ошеломление и паралич.

## Аура святости

*8 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (крошечный контейнер, стоящий как минимум 1000 зм, хранящий священную реликвию, такую как лоскут ткани с мантии святого или кусочек пергамента с религиозным текстом)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Божественный свет исходит от вас мягким сиянием в радиусе 30 футов. Пока заклинание активно, существа в этом радиусе, выбранные вами при накладывании этого заклинания, испускают тусклый свет в радиусе 5 футов и совершают все спасброски с преимуществом, а остальные существа совершают с помехой броски атаки по ним. Кроме того, если исчадие или нежить попадает по такому существу рукопашной атакой, аура вспыхивает ярким светом. Атакующий должен преуспеть в спасброске Телосложения, иначе станет ослеплённым, пока не окончится это заклинание.

## Безмолвный образ
*1 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусок овечьей шерсти)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте образ предмета, существа или другого видимого явления, помещающийся в объёме в куб с длиной ребра 15 футов. Образ появляется в точке, которую вы видите в пределах дистанции, и существует, пока активно заклинание. Это исключительно зрительная иллюзия, не сопровождаемая звуками, запахами и прочими сенсорными эффектами.

Вы можете действием заставить образ переместиться в любое место в пределах дистанции. Пока образ меняет местоположение, вы можете изменять его внешность, чтобы перемещение выглядело естественным. Например, если вы создаёте образ существа и перемещаете его, вы можете изменить образ, чтобы казалось, что оно идёт.

Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё.

## Бесследное передвижение
*2 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (пепел от сожжённого листа омелы и еловая ветка)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

От вас начинает исходить покров теней и тишины, скрывающий вас и ваших спутников от обнаружения. Пока заклинание активно, все существа, выбранные вами в пределах 30 футов (включая вас) получают бонус +10 к проверкам Ловкости (Скрытность), и их нельзя выследить без помощи магии. Существо, получившее этот бонус, не оставляет за собой следов.

## Благословение
*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (капля святой воды)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы благословляете до трёх существ на свой выбор в пределах дистанции. Каждый раз, когда до окончания заклинания цель совершает бросок атаки или спасбросок, она может бросить к4 и добавить выпавшее число к результату.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

## Божественное благоволение
*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Ваша молитва наполняет вас божественной энергией. Пока заклинание активно, ваши атаки оружием причиняют при попадании дополнительный урон 1к4.

## Божественное оружие
*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 минута

Вы создаёте в пределах дистанции парящее призрачное оружие, существующее, пока заклинание активно, или пока вы не накладываете это заклинание ещё раз. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете совершить рукопашную атаку заклинанием по существу, находящемуся в пределах 5 футов от оружия. При попадании цель получает урон силовым полем, равный 1к8 + модификатор вашей базовой характеристики.

Вы можете бонусным действием в свой ход переместить оружие на 20 футов и повторить атаку по существу, находящемуся в пределах 5 футов от него.

Оружие может быть любой формы. Жрецы божеств, связанных с конкретным оружием (святой Катберт известен своей булавой, а Тор — молотом), создают эффект в виде именно такого оружия.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждые две ячейки выше второго.

## Божественное слово
*7 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы произносите божественное слово, наделённое силой, сформировавшей мир на заре творения. Выберите любое количество существ, которых вы видите в пределах дистанции. Все эти существа, слышащие вас, должны совершить спасбросок Харизмы. При провале существо попадает под действие эффекта, основанного на текущем количестве хитов:

- 50 хитов или меньше: глухота на 1 минуту
- 40 хитов или меньше: глухота и слепота на 10 минут
- 30 хитов или меньше: слепота, глухота и ошеломление на 1 час
- 20 хитов или меньше: моментальная смерть

Вне зависимости от текущих хитов, исчадия, небожители, феи и элементали, провалившие спасбросок, изгоняются на свой родной план (если только

они уже там не находятся), и не могут вернуться на ваш текущий план в течение 24 часов кроме как посредством заклинания *исполнение желаний*.

### Брызги кислоты

*Заговор, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы кидаете кислотный шарик. Выберите одно существо в пределах дистанции или два существа в пределах дистанции, находящихся в пределах 5 футов друг от друга. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она получает урон кислотой 1к6.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

### Быстрый колчан

*5 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (колчан, содержащий как минимум один боеприпас)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы так модифицируете свой колчан, что он начинает производить бесконечный запас немагических боеприпасов, которые сами прыгают в вашу руку, когда вы тянетесь за ними.

Пока заклинание активно, вы в каждом своём ходу можете бонусным действием совершить две атаки оружием, использующим боеприпасы из колчана. Каждый раз, когда вы совершаете такую дальнобойную атаку, ваш колчан при помощи магии заменяет использованный вами боеприпас таким же немагическим боеприпасом. Все боеприпасы, созданные этим заклинанием, распадаются, когда заклинание оканчивается. Если колчан перестаёт быть вашей собственностью, заклинание оканчивается.

### Ведьмин снаряд

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (веточка дерева, в которое ударила молния)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Луч потрескивающей синеватой энергии устремляется к существу в пределах дистанции, формируя между вами и целью непрерывный дуговой разряд. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по этому существу. При попадании цель получает урон электричеством 1к12, и пока заклинание активно, вы можете в каждый свой ход действием автоматически причинять цели урон электричеством 1к12. Это заклинание оканчивается, если вы действием сделаете что-то иное. Заклинание также оканчивается, если цель окажется за пределами дистанции заклинания или получит от вас полное укрытие.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, первичный урон увеличивается на 1к12 за каждый уровень ячейки выше первого.

### Великолепный особняк Морденкайнена

*7 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 300 футов
**Компоненты:** В, С, М (миниатюрная дверь из слоновой кости, кусочек полированного мрамора и крошечная серебряная ложка; каждый предмет должен стоить как минимум 5 зм)
**Длительность:** 24 часа

Вы создаёте межпространственное жилище в пределах дистанции, существующее, пока заклинание активно. Вы выбираете, где будет находиться единственный вход. Вход слабо светится; он 5 футов в ширину и 10 футов в высоту. Вы и все существа, указанные вами при накладывании заклинания, можете входить в это жилище, пока дверь открыта. Вы можете открывать и закрывать дверь, если находитесь в пределах 30 футов от неё. Дверь невидима, когда закрыта.

За дверью находится великолепная прихожая с многочисленными комнатами. Там свежий и тёплый воздух.

Вы можете создать любую планировку, но пространство не может превышать 50 кубов с длиной ребра в 10 футов. Это место украшено и обставлено мебелью так, как вы пожелаете. Там достаточно еды для 100 человек с девятью переменами блюд. Вошедшим прислуживают 100 практически прозрачных слуг. Внешний облик и одежду этих слуг определяете вы. Они послушно исполняют все приказы. Каждый слуга может исполнять задачи, которые доступны любому человеческому слуге, но они не могут атаковать и совершать действия, причиняющие вред другому существу. Таким образом, слуги могут подавать вещи, чистить, штопать, гладить одежду, зажигать огни, подавать пищу, наливать вино и так далее. Слуги могут перемещаться по особняку, но не могут выходить из него. Мебель и другие предметы, созданные этим заклинанием, превращаются в дым, если их вынесут из особняка. Когда заклинание заканчивается, все существа, находящиеся в межпространстве, изгоняются в свободное пространство, ближайшее к входу.

### Верный пёс Морденкайнена

*4 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (крошечный серебряный свисток, кусочек кости и нитка)
**Длительность:** 8 часов

Вы создаёте призрачного сторожевого пса в свободном пространстве, видимом в пределах дистанции, где он и остаётся на время длительности заклинания, пока вы не отпустите его действием, или пока вы не отойдёте от него более чем на 100 футов.

Пёс невидим для всех существо кроме вас, и ему нельзя причинить вред. Если в пределах 30 футов от него оказывается существо с размером Маленькое или больше, не произнося при этом пароль, указанный вами при накладывании этого заклинания, пёс начинает громко лаять. Пёс видит невидимых существ и его зрение простирается на Эфирный План. Он игнорирует иллюзии.

В начале каждого вашего хода пёс пытается укусить одно существо в пределах 5 футов от себя, враждебное вам. Бонус атаки пса равен вашему

модификатору базовой характеристики + ваш бонус мастерства. При попадании он причиняет колющий урон 4к8.

## Вечный огонь

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (порошок рубина на 50 зм, расходуемый заклинанием)
**Длительность:** Пока не рассеется

Из предмета, которого вы касаетесь, исходит пламя, эквивалентное по яркости пламени факела. Эффект выглядит как обычное пламя, но не создаёт тепла и не использует кислород. Вечный огонь можно накрыть или спрятать, но не потушить.

## Вещий сон

*5 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Особая
**Компоненты:** В, С, М (горсть песка, капля чернил и перо, выдернутое у спящей птицы)
**Длительность:** 8 часов

Это заклинание формирует сон другого существа. Выберите целью этого заклинания известное вам существо. Цель должна находиться на одном плане существования с вами. Этим заклинанием нельзя связаться с существами, которые не спят, например, с эльфами. Вы или согласное существо, которого вы касаетесь, входите в транс, становясь посыльным. Находясь в трансе, посыльный осознаёт своё окружение, но не может совершать действий и перемещаться.

Если цель спит, посыльный появляется в её сне и может беседовать с ней, пока та спит, и пока заклинание активно. Посыльный также может формировать окружение сна, создавая местность, предметы и прочие образы. Посыльный может в любое время выйти из транса, окончив эффект этого заклинания. После пробуждения цель прекрасно помнит сон. Если в момент накладывания заклинания цель бодрствует, посыльный это узнаёт, и может либо окончить транс (и заклинание), либо подождать, пока цель заснёт, и тогда он появится во сне цели.

Вы можете сделать посыльного кошмарным для цели. В этом случае посыльный может передать послание не длиннее десяти слов, и цель обязана совершить спасбросок Мудрости. При провале отголоски кошмара длятся весь сон, и цель не получает преимуществ от этого отдыха. Кроме того, когда цель просыпается, она получает урон психической энергией 3к6.

Если у вас есть часть тела, клок волос, обрезки ногтей или другая подобная часть тела цели, она совершает спасбросок с помехой.

## Видение невидимого

*2 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (щепотка талька и толчёного серебра)
**Длительность:** 1 час

Пока заклинание активно, вы видите невидимых существ и предметы, как если бы они были видимы, и ваше зрение простирается на Эфирный План. Эфирные существа и предметы выглядят призрачными и полупрозрачными.

## Власть над водами

*4 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 300 футов
**Компоненты:** В, С , М (капля воды и щепотка пыли)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока это заклинание активно, вы контролируете свободно текущую или стоячую воду в кубе с длиной ребра 100 футов. Вы можете выбрать один эффект из перечисленных ниже. Вы можете в свой ход действием повторить тот же эффект или выбрать другой.

***Водоворот***. Для этого эффекта требуется объём воды в квадрате с длиной стороны 50 футов и глубиной 25 футов. В центре области вы формируете водоворот. Водоворот создаёт воронку шириной 5 футов в основании, 50 футов в верхней части, и высотой 25 футов. Все существа и предметы, находящиеся в воде в пределах 25 футов от водоворота, подтягиваются к нему на 10 футов. Существа могут плыть прочь от водоворота, совершая проверку Силы (Атлетика) против Сл ваших заклинаний.

Если существо впервые за раунд входит в пространство воронки или начинает в ней ход, оно должно совершить спасбросок Силы. При провале существо получает дробящий урон 2к8 и становится пойманным воронкой, пока заклинание активно. При успешном спасении существо получает половину урона, и не становится пойманным воронкой. Пойманное воронкой существо может действием пытаться уплыть от водоворота, как описано выше, но проверка Силы (Атлетика) совершается с помехой.

В каждом ходу в первый раз, когда предмет оказывается в области воронки, он получает дробящий урон 2к8; этот же урон причиняется за каждый раунд, проведённый предметом в воронке.

***Наводнение***. Вы увеличиваете уровень стоячей воды в области на высоту до 20 футов. Если в область попадает берег, вода выливается на землю.

Если вы выбрали область посреди другого водного пространства, то вы вместо этого создаёте волну высотой 20 футов, проходящую с одного края области до другого, где она и опадает. Все транспортные средства Огромного размера и меньше по ходу волны уносятся вместе с волной на противоположную сторону. Все транспортные средства Огромного размера и меньше, ударенные волной, получают 25 процентный шанс опрокинуться.

Уровень воды остаётся повышенным, пока заклинание не окончится или вы не выберете другой эффект. Если этот эффект создал волну, волна будет повторяться в начале вашего следующего хода, пока длится эффект «наводнение».

***Перенаправление потока***. Вы заставляете текущую воду в области перемещаться в выбранном вами направлении, даже если воде придётся течь через препятствия, вверх по стенам или в другом неугодном ей направлении. В области заклинания вода течёт так, как укажете вы, но оказавшись за пределами зоны заклинания, она возвращается к естественному течению. Вода продолжает течь в указанном вами направлении, пока заклинание активно или пока вы не выберете другой эффект.

***Разделение воды.*** Вы заставляете воду в области разойтись в стороны, формируя проход. Проход простирается в области заклинания, а разделённые воды формируют стены с обеих сторон. Проход существует, пока заклинание активно, или пока вы не выберете другой эффект. После этого вода в течение раунда медленно заполняет проход, восстанавливаясь до нормального уровня.

## Власть над погодой

*8 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** На себя (5-мильный радиус)
**Компоненты:** В, С, М (горящее благовоние и кусочки земли и дерева, смешанные с водой)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 8 часов

Вы получаете на время длительности контроль над погодой в пределах 5 миль от себя. Для накладывания этого заклинания вы должны находиться на открытом воздухе. Если вы переместитесь в место, где над головой не будет неба, заклинание тут же закончится.

Когда вы накладываете это заклинание, вы изменяете текущую погоду, которую определяет Мастер в зависимости от климата и времени года. Вы можете изменить осадки, температуру и ветер. Требуется 1к4 × 10 минут, чтобы новые условия вступили в силу. Когда новые условия вступят в силу, вы можете создать новые условия. Когда заклинание оканчивается, погода постепенно возвращается к нормальной.

Изменяя погоду, найдите текущее состояние в таблицах и измените их на 1 позицию выше или ниже. Изменяя ветер, можете изменить его направление.

### Осадки

| Сила | Состояние |
|---|---|
| 1 | Чистое небо |
| 2 | Небольшая облачность |
| 3 | Пасмурно или густой туман |
| 4 | Дождь, град или снег |
| 5 | Проливной дождь, сильный град или метель |

### Температура

| Сила | Состояние |
|---|---|
| 1 | Невыносимая жара |
| 2 | Жара |
| 3 | Тепло |
| 4 | Прохлада |
| 5 | Холод |
| 6 | Арктическая стужа |

### Ветер

| Сила | Состояние |
|---|---|
| 1 | Штиль |
| 2 | Умеренный ветер |
| 3 | Сильный ветер |
| 4 | Буря |
| 5 | Шторм |

## Внушение

*2 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, М (язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 8 часов

Вы внушаете определённый курс действий (ограниченный одной-двумя фразами) существу, видимому в пределах дистанции, способному слышать и понимать вас. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому эффекту. Внушение должно быть сформировано так, чтобы действие звучало разумным. Просьбы ударить себя мечом, броситься на копьё, сжечь себя, или как-то иначе причинить себе вред оканчивают заклинание.

Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она следует заданному курсу действий. Внушённые действия могут продолжаться всю длительность заклинания. Если внушённую деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается, когда субъект оканчивает порученную задачу.

Вы можете также указать условие, которое запустит особое действие во время действия заклинания. Например, вы можете внушить рыцарю, чтобы он отдал своего боевого коня первому встреченному нищему. Если до окончания действия условие не будет выполнено, деятельность не совершается.

Если вы или кто-то из ваших спутников причиняете урон цели, заклинание оканчивается.

## Возрождение

*3 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (бриллиант, стоящий 300 зм, расходуемый заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Вы касаетесь существа, мёртвого не больше минуты. Это существо возвращается к жизни с 1 хитом. Это заклинание не может оживить существ, умерших от старости, а также не восстанавливает отсутствующие части тел.

## Волна грома

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (15-футовый куб)
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

От вас исходит волна громовой силы. Все существа в кубе с длиной ребра 15 футов, исходящего от вас, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 2к8 и толкается на 10 футов от вас. При успехе существо получает половину урона и не толкается.

Кроме того, незакреплённые предметы, оказавшиеся полностью в области эффекта, автоматически толкаются на 10 футов от вас эффектом заклинания, и заклинание издаёт громовой рокот, слышимый на расстоянии 300 футов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Волшебная рука

*Заговор, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 минута

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется призрачная парящая рука. Рука существует, пока заклинание активно, или пока вы не отпустите её действием. Рука исчезает, если окажется более чем в 30 футах от вас, или если вы повторно используете это заклинание.

Вы можете действием контролировать руку. Вы можете с её помощью манипулировать предметами, открывать незапертые двери и контейнеры,

убирать предметы в открытые контейнеры и доставать их оттуда, или выливать содержимое флаконов. При каждом использовании руки вы можете переместить её на 30 футов.

Рука не может совершать атаки, активировать магические предметы и переносить более 10 фунтов.

## Волшебная стрела

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы создаёте три светящихся дротика из магической силы. Каждый дротик попадает в существо на ваш выбор, видимое в пределах дистанции. Каждый дротик причиняет урон силовым полем 1к4 + 1. Все дротики атакуют одновременно, и вы можете направить их как в одно существо, так и в разных.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, заклинание создаёт по одному дополнительному дротику за каждый уровень ячейки выше первого.

## Волшебные уста

*2 уровень, иллюзия (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек медовых сот и порошок нефрита, стоящий как минимум 10 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** Пока не рассеется

Вы внедряете в предмет, находящийся в пределах дистанции, послание, которое будет произнесено, когда будут выполнены условия. Выберите видимый предмет, который не несёт и не носит другое существо. Произнесите послание, которое может состоять не более чем из 25 слов, хотя его можно произносить в течение 10 минут. Затем определите условие, выполнение которого заставит заклинание передать ваше послание.

Когда условие будет выполнено, на предмете появляется магический рот, зачитывающий послание вашим голосом с той же самой громкостью. Если у выбранного вами предмета есть рот или что-то похожее на рот (например, рот статуи), магический рот появляется на его месте, и кажется, что слова исходят оттуда. При накладывании заклинания вы можете сделать так, что заклинание окончится, передав сообщение, или же останется активным и будет повторять сообщение при каждом срабатывании условия.

Вызывающее срабатывание условие может быть как общим, так и детализированным, но должно основываться на зрительных или слышимых условиях, происходящих в пределах 30 футов от предмета. Например, вы можете заставить рот говорить, когда в пределах 30 футов от него пройдёт существо, или когда в пределах 30 футов от него зазвенит серебряный колокольчик.

## Волшебный замок

*2 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (золотая пыль, стоящая как минимум 25 зм, расходуемая заклинанием)
**Длительность:** Пока не рассеется

Вы касаетесь закрытой двери, окна, ворот, сундука или другого входа, и он становится запертым. Вы и указанные при накладывании этого заклинания существа можете открывать предмет как обычно. Вы можете также установить пароль, произношение которого в пределах 5 футов от предмета подавляет заклинание на 1 минуту. В противном случае предмет не открывается, пока его не сломают, или пока заклинание не рассеют или не подавят. Накладывание *открывания* на предмет подавляет *волшебный замок* на 10 минут.

Находящийся под действием этого заклинания предмет гораздо сложнее взломать и открыть силой; Сл выламывания и взлома замков увеличивается на 10.

## Волшебный сосуд

*6 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (драгоценный камень, кристалл, реликварий или другой украшенный контейнер, стоящий как минимум 500 зм)
**Длительность:** Пока не рассеется

Ваше тело впадает в кататоническое состояние, так как душа покидает его и входит в контейнер, выбранный материальным компонентом. Пока ваша душа обитает в контейнере, вы воспринимаете своё окружение, как если бы находились в пространстве контейнера. Вы не можете перемещаться и использовать реакции. Единственное действие, которое вы можете совершать, это проецирование души на 100 футов от контейнера, чтобы либо вернуться в своё тело (окончив этим заклинание), либо попытаться овладеть телом другого гуманоида.

Вы можете попытаться овладеть гуманоидом, находящимся в пределах 100 футов от вас и видимым вами (нельзя овладевать существами, защищёнными заклинаниями *защита от добра и зла* и *магический круг*). Цель должна совершить спасбросок Харизмы. При провале ваша душа перемещается в тело цели, а её душа становится запертой в контейнере. При успехе цель сопротивляется вашим попыткам овладеть ею, и вы не можете повторно пытаться овладеть ею в течение 24 часов.

Овладев телом существа, вы начинаете его контролировать. Ваши игровые параметры заменяются параметрами существа, но вы сохраняете своё мировоззрение и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы сохраняете преимущества от своих классовых умений. Если у цели есть уровни в классах, вы не можете использовать её классовые умения.

Тем временем душа одержимого существа может воспринимать своё окружение из контейнера при помощи своих чувств, но не может перемещаться и не может совершать никаких действий.

Захватив тело, вы можете действием вернуться из него в контейнер, если он находится в пределах 100 футов, возвращая душу существа в его тело. Если тело носителя умирает, пока вы в нём находитесь, существо умирает, а вы должны совершить спасбросок Харизмы со Сл своего же заклинания. При успехе вы возвращаетесь в контейнер, если он находится в пределах 100 футов. В противном случае вы умираете.

Если контейнер уничтожается или заклинание оканчивается, ваша душа мгновенно возвращается в ваше тело. Если ваше тело находится далее чем в 100 футах, или если ваше тело мертво, когда вы пытаетесь в него вернуться, вы умираете. Если в контейнере, который был уничтожен, находилась

душа другого существа, эта душа возвращается в своё тело, если оно живо и находится в пределах 100 футов. В противном случае это существо умирает.

Когда заклинание оканчивается, контейнер уничтожается.

## Воображаемая сила

*2 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусок овечьей шерсти)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте иллюзию в сознании существа, видимого в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Интеллекта. При провале вы создаёте воображаемый предмет, существо или другое видимое явление на свой выбор, помещающееся в куб с длиной ребра 10 футов, и воспринимаемое только целью, пока действует заклинание. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

Иллюзия включает звуки, температуру и прочие раздражители, очевидные только для этого же существа.

Цель может действием исследовать иллюзию проверкой Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если проверка была успешной, цель понимает, что перед ней иллюзия, и заклинание оканчивается.

Пока цель находится под действием этого заклинания, она считает иллюзию настоящей. Она сама придумывает объяснения нелогичности взаимодействия с иллюзией. Например, попытавшись пройти по вымышленному мосту над провалом, она упадёт вниз. Если цель выживет, она всё равно будет считать, что мост существует, а пройти ей помешало что-то другое — её толкнули, она поскользнулась, или её сбил сильный порыв ветра.

Цель настолько уверена в существовании иллюзии, что даже будет получать от неё урон. Иллюзия в форме существа может атаковать цель. Иллюзия, выглядящая как огонь, бассейн с кислотой или лава, могут сжечь цель. Каждый раунд в ваш ход иллюзия может причинить цели урон психической энергией 1к6, если та находится в области иллюзии или в пределах 5 футов от иллюзии существа или опасности, способной причинять урон, например, атаковав. Цель воспринимает урон того вида, что соответствует цели.

## Воображаемый убийца

*4 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы заглядываете в кошмары существа, видимого в пределах дистанции, и создаёте иллюзорное проявление его страхов, видимое только ему. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале цель становится испуганной до конца действия заклинания. В конце каждого своего хода, пока заклинание активно, цель должна преуспевать в спасброске Мудрости, иначе она получает урон психической энергией 4к10. При успехе заклинание заканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

## Воскрешение

*7 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (бриллиант, стоящий как минимум 1 000 зм, расходуемый заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Вы касаетесь существа, мёртвого не больше ста лет, умершего не от старости, и не являющегося нежитью. Если его душа свободна и согласна, цель возвращается к жизни с полными хитами.

Это заклинание нейтрализует все яды и исцеляет немагические болезни, бывшие у существа в момент смерти. Однако это заклинание не снимает магические болезни, проклятья и подобные эффекты; если их не снять до накладывания этого заклинания, они снова начнут действовать, когда существо оживёт.

Это заклинание исцеляет все раны и восстанавливает отсутствующие части тела.

Возвращение к жизни — тяжёлое испытание. Цель получает штраф −4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик. Каждый раз, когда цель заканчивает длительный отдых, штраф уменьшается на 1, пока не исчезнет полностью.

Накладывание этого заклинания для оживления существа, мёртвого больше года, сильно выматывает вас. Пока вы не окончите продолжительный отдых, вы не можете накладывать заклинания, и совершаете с помехой все броски атаки, проверки характеристик и спасброски.

## Воспламеняющаяся туча

*8 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Кружащееся облако дыма с ярко-белыми огоньками появляется в сфере с радиусом 20 футов с центром на точке, находящейся в пределах дистанции. Облако огибает углы и является сильно заслонённой местностью. Оно существует, пока активно заклинание, или пока его не развеет умеренный или сильный ветер (как минимум 10 миль в час).

Когда облако появляется, все существа, находящиеся в нём, должны совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урон огнём 10к8 при провале или половину урона при успехе. Существа должны также совершать этот спасбросок, когда впервые за ход входят в область заклинания или оканчивают там ход.

В начале каждого вашего хода облако перемещается на 10 футов прочь от вас в направлении, выбираемом вами.

## Восставший труп

*3 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С, М (капля крови, кусочек плоти и щепотка костной пыли)
**Длительность:** Мгновенная

Это заклинание создаёт прислуживающую нежить. Выберите груду костей или труп гуманоида Среднего или Маленького размера в пределах дистанции. Ваше заклинание наделяет цель мерзким подобием жизни, делая из него существо-нежить. Цель становится скелетом, если вы выбирали кости или зомби, если вы выбрали труп (параметры есть у Мастера).

В каждый свой ход вы можете бонусным действием мысленно приказать существу, созданному этим заклинанием, если оно находится в пределах 60 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо, и куда оно переместится в следующем ходу, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, существо будет всего лишь защищаться от врагов. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена.

Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестаёт слушаться команд. Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны наложить это заклинание на него ещё раз до окончания 24-часового периода. Такое использование заклинания только поддерживает контроль над уже созданными существами, количество которых не может быть больше четырёх, и не оживляет новых.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы оживляете или продлеваете контроль над двумя дополнительными существами за каждый уровень ячейки выше третьего. Для каждого создаваемого существа требуется отдельная куча костей или труп.

## Врата

*9 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (бриллиант, стоящий как минимум 5 000 зм)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте портал, соединяющий свободное пространство, видимое вами в пределах дистанции, с точным местом на другом плане существования. Портал представляет собой круглое отверстие, которое может быть диаметром от 5 до 20 футов. Вы можете ориентировать портал в любом направлении. Портал существует, пока заклинание активно.

На каждом плане у портала есть передняя и задняя сторона. Путешествовать через портал можно только проходя через его переднюю часть. Всё, что так проходит, мгновенно перемещается на другой план, появляясь в свободном пространстве рядом с порталом.

Божества и другие планарные правители могут предотвращать создание порталов этим заклинанием в их присутствии или где угодно в пределах их домена.

Когда вы накладываете это заклинание, вы можете назвать имя конкретного существа (псевдоним, титул или прозвище не подходят). Если это существо находится на другом плане, портал открывается непосредственно возле него, и это существо втягивается, оказываясь в ближайшем свободном пространстве с вашей стороны портала. Вы не получаете над ним никакого особого контроля, и оно может действовать так, как сочтёт нужным Мастер. Оно может уйти, может напасть на вас, а может помочь вам.

## Вызов на дуэль

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь вызвать существо на дуэль. Одно существо, которое вы видите в пределах дистанции, должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо притягивается к вам, следуя вашему божественному требованию. Пока заклинание активно, это существо совершает с помехой броски атаки по всем существам кроме вас, и должно совершать спасброски Мудрости каждый раз, когда пытается переместиться в пространство, находящееся более чем в 30 футах от вас; в случае успеха это заклинание не ограничивает перемещения цели в этот ход.

Заклинание оканчивается, если вы атакуете другое существо, если вы активируете заклинание, нацеленное на враждебное существо, но не на цель, если дружественное вам существо причиняет цели урон или накладывает на неё вредоносное заклинание, или если вы оканчиваете ход далее, чем в 30 футах от цели.

## Высшая невидимость

*4 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы или существо, которого вы касаетесь, становитесь невидимым, пока активно заклинание. Всё, что цель носит и несёт, становится невидимым, пока находится у этой личности.

## Высшее восстановление

*5 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (бриллиантовая пыль, стоящая как минимум 100 зм, расходуемая заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Вы наделяете существо, которого касаетесь, позитивной энергией, отменяющей ослабляющие эффекты. Вы можете уменьшить уровень истощения цели на 1, или окончить на ней один из следующих эффектов:

- Один эффект, делающий цель очарованной или окаменевшей
- Одно проклятье, включая настройку на проклятый магический предмет
- Любое уменьшение одной из характеристик цели
- Один эффект, уменьшающий максимум хитов цели

## Гадание

*2 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** На себя

**Компоненты:** В, С, М (особые палочки, костяшки или фигурки с отметинами, стоящие как минимум 25 зм)
**Длительность:** Мгновенная

Подбрасывая инкрустированные камнями палочки, драконьи кости, раскладывая карты или используя другие инструменты для ворожбы, вы получаете знамение от иномировой сущности о результатах особого действия, которое вы планируете совершить в течение следующих 30 минут. Мастер выбирает одно из следующих возможных знамений:

- *Благо*, для хороших результатов
- *Горе*, для плохих результатов
- *Благо и горе*, для результатов, одновременно хороших и плохих
- *Ничто*, для результатов, которые и не хорошие и не плохие

Заклинание не принимает в расчёт обстоятельства, способные изменить исход, такие как накладывание дополнительных заклинаний или потерю или обретение спутников.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, существует накопительный шанс 25 процентов за каждое использование, начиная со второго, что вы получите случайный ответ. Мастер совершает этот бросок скрытно.

## Газообразная форма

*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (кусок марли и клуб дыма)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы превращаете на время действия заклинания согласное существо, которого касаетесь, а также всё, что оно носит и несёт, в туманное облако. Заклинание оканчивается, если хиты существа опускаются до 0. Бестелесные существа не попадают под действие этого заклинания.

Пока цель находится в этой форме, единственной её скоростью перемещения становится скорость полёта 10 футов. Цель может входить в пространство других существ и оставаться там. Существо получает сопротивление к немагическому урону, и совершает с преимуществом спасброски Силы, Ловкости и Телосложения. Цель может проходить через небольшие отверстия, узкие щели, но жидкости для неё считаются твёрдыми поверхностями. Цель не может упасть и остаётся парить, даже если становится ошеломлённой или недееспособной.

Находясь в форме туманного облака, цель не может говорить и манипулировать предметами, и все предметы, которые она несёт или носит, нельзя ронять, использовать и вообще как-либо с ними взаимодействовать. Цель не может атаковать и накладывать заклинания.

## Героизм

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Согласное существо, которого вы касаетесь, наполняется храбростью. Пока заклинание активно, существо получает иммунитет к состоянию испуга, и в начале каждого своего хода получает временные хиты, равные модификатору вашей базовой характеристики. Когда это заклинание оканчивается, цель теряет все временные хиты, оставшиеся от этого заклинания.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

## Гигантское насекомое

*4 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы превращаете на время действия заклинания до десяти многоножек, трёх пауков, пяти ос или одного скорпиона, находящихся в пределах дистанции, в гигантские версии своих сородичей. Многоножка становится гигантской многоножкой, паук становится гигантским пауком, оса становится гигантской осой, а скорпион становится гигантским скорпионом.

Все существа повинуются вашим устным командам, и в бою они в каждом раунде действуют в ваш ход. Характеристики этих чудовищ есть у Мастера, и их действия и перемещения контролирует он.

Существо сохраняет гигантский размер всю длительность заклинания, пока его хиты не опустятся до 0, или пока вы не окончите действием эффект на нём.

Мастер может позволить вам выбирать другие цели. Например, если вы превращаете жука, его гигантская версия может обладать теми же характеристиками, что и гигантская оса.

## Гипнотический узор

*3 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** С, М (зажжённая палочка благовоний или хрустальный сосуд, заполненный фосфоресцирующим материалом)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте хитрый разноцветный узор, переплетающийся в воздухе внутри куба с длиной ребра 30 футов, находящегося в пределах дистанции. Узор появляется на краткий миг и исчезает. Все существа в этой области, видящие узор, должны совершить спасбросок Мудрости. При провале существо становится очарованным на время действия заклинания. Будучи очарованным этим заклинанием, существо недееспособно, и его скорость равна 0.

Заклинание заканчивается для отдельного существа, если оно получает урон или если кто-то другой действием потрясёт его, чтобы вывезти из ступора.

## Глухота/слепота

*2 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** 1 минута

Вы можете ослепить врага или сделать его глухим. Выберите одно существо, которое видите в пределах дистанции, которое тут же совершает спасбросок Телосложения. В случае провала цель становится на время действия заклинания ослепшей или оглохшей (на ваш выбор). В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Телосложения. В случае успеха заклинание оканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

## Гневная кара

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В следующий раз, когда вы попадёте атакой рукопашным оружием, пока активно это заклинание, ваша атака причиняет дополнительный урон психической энергией 1к6. Кроме того, если цель — существо, оно должно совершить спасбросок Мудрости, иначе оно станет испуганным до окончания действия заклинания. Существо может действием совершить проверку Мудрости против Сл ваших заклинаний, чтобы успокоиться и окончить это заклинание.

## Голод Хадара

*3 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С, М (маринованное щупальце осьминога)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы открываете врата в межзвёздную тьму, область, населённую неизвестными кошмарами. Появляется сфера тьмы и холода с радиусом 20 футов, с центром на точке в пределах дистанции, существующая, пока активно заклинание. Эта пустота заполнена какофонией тихих шёпотов и хлюпающих шумов, которые слышно в пределах 30 футов. Никакой свет, ни магический, ни обычный, не может осветить эту местность, и существа, полностью находящиеся в этой области, ослеплены.

Пустота создаёт искажения в ткани пространства, и её местность является труднопроходимой. Все существа, начинающие ход в этой местности, получают урон холодом 2к6. Все существа, оканчивающие ход в этой местности, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получают урон кислотой 2к6, так как к ним прикасаются бледные потусторонние щупальца.

## Горящий клинок

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (лист сумаха)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте горящий клинок в свободной руке. Этот клинок похож размерами и формой на скимитар, и он существует, пока заклинание активно. Если вы выпустите клинок из рук, он исчезает, но вы можете вернуть его в руку бонусным действием.

Вы можете действием совершить рукопашную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём 3к6.

Горящий клинок испускает яркий свет в пределах 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждые два уровня ячейки выше 2.

## Град

*4 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 300 футов
**Компоненты:** В, С, М (щепотка пыли и несколько капель воды)
**Длительность:** Мгновенная

На землю в цилиндре с радиусом 20 футов и высотой 40 футов, с центром на точке в пределах дистанции, падают куски льда. Все существа в цилиндре должны совершить спасбросок Ловкости. Существо получает дробящий урон 2к8 и урон холодом 4к6 при провале, или половину этого урона при успехе.

Град превращает область воздействия в труднопроходимую местность до конца вашего следующего хода.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, дробящий урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

## Град шипов

*1 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В следующий раз, когда вы попадёте по существу дальнобойной атакой оружием, пока активно это заклинание, из дальнобойного оружия или боеприпаса вылетит град шипов. В дополнение к обычному эффекту атаки, цель и все существа в пределах 5 футов от неё, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает колющий урон 1к10, или половину этого урона при успехе.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого (до максимума 6к10).

## Гроза гнева

*9 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Видимость
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Появляются клубящиеся облака с центром на точке, видимой вами, распространяющиеся в радиусе 360 футов. В этой области бьют молнии, грохочет гром и дует сильный ветер. Все существа, находящиеся под облаками (на расстоянии не больше 5 000 футов под облаком), когда те появляются, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 2к6 и становится оглохшим на 5 минут.

Каждый раунд, в котором вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании, гроза в ваш ход создаёт дополнительный эффект:

***Раунд 2.*** Из облаков выпадает кислотный дождь. Все существа и предметы под облаками получают урон кислотой 1к6.

***Раунд 3.*** Вы создаёте шесть разрядов молний из облаков, ударяющих в шесть существ или предметов на ваш выбор под облаками. Существа и предметы не могут стать целью более одной молнии. Ударенное существо должно совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урон электричеством 10к6 при провале, или половину этого урона при успехе.

***Раунд 4.*** Из облаков выпадает град. Все существа под облаками получают дробящий урон 2к6.

***Раунд 5–10.*** Под облаками бушует сильный ветер и идёт мокрый снег. Местность становится труднопроходимой и сильно заслонённой. Все находящиеся там существа получают урон холодом 1к6. Дальнобойные атаки оружием в этой местности невозможны. Ветер и дождь считаются сильным отвлекающим фактором при концентрации на заклинаниях. И наконец, порывы сильного ветра (скорость от 20 до 50 миль в час) автоматически рассеивают туман, испарения и подобные явления, как естественной, так и магической природы.

## Громовая кара

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В первый раз, когда вы попадаете рукопашной атакой оружием, пока заклинание активно, ваше оружие издаёт громовой рокот, слышимый с расстояния 300 футов, и атака причиняет цели дополнительный урон звуком 2к6. Кроме того, если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы, иначе она будет оттолкнута на 10 футов от вас и сбита с ног.

## Движение почвы

*6 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (железный клинок и небольшая сумка со смесью из глины, перегноя и песка)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 2 часов

Выберите в пределах дистанции область с длиной стороны не больше 40 футов. Пока заклинание активно, вы можете менять поверхность земли, песка или глины. Вы можете увеличить или уменьшить высоту, создать или засыпать ров, поднять или сравнять стены, и даже формировать колонны. Высота таких изменений не может превышать половины самой большой стороны области. Таким образом, если вы воздействуете на квадрат с длиной стороны 40 футов, вы можете создать колонну высотой до 20 футов, поднять или опустить землю на расстояние до 20 футов, выкопать траншею глубиной до 20 футов, и так далее. Изменения вступают в силу в течение 10 минут.

В конце каждых 10 минут концентрации на этом заклинании вы можете выбрать новую область, чтобы подействовать на неё.

Из-за того, что трансформация местности происходит медленно, обычно, существа не могут попасть в плен или получить урон из-за движений почвы.

Это заклинание не может манипулировать естественным камнем и каменными строениями. Камни и строения сдвигаются, приспосабливаясь к новой местности. Если изменение местности сделает строение неустойчивым, оно может разрушиться.

Это заклинание также не действует на растения. Перемещаемая почва уносит с собой и растения.

## Двойник

*8 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (алмаз, стоящий как минимум 1 000 зм, и как минимум 1 кубический дюйм плоти существа, расходуемый заклинанием, а также сосуд, стоящий как минимум 2 000 зм с запираемой крышкой и достаточно большой, чтобы вместить существо Среднего размера, например, огромная урна, гроб, яма в земле или кристаллический контейнер, заполненный солёной водой)
**Длительность:** Мгновенная

Это заклинание выращивает инертную копию живого существа, которое станет гарантией бессмертия. Этот клон формируется в запечатанном сосуде и вырастает до полного размера за 120 дней; вы можете сделать так, что двойник будет более молодой версией этого существа. Он остаётся инертным и будет оставаться таким сколько угодно, пока сосуд остаётся целым.

В любое время после того, как двойник будет готов, когда настоящее существо умирает, его душа переносится в двойника, при условии, что она свободна и хочет вернуться. Двойник физически идентичен оригиналу и обладает той же индивидуальностью, воспоминаниями и умениями, но у него нет снаряжения оригинала. Тело исходного существа, если оно ещё существует, остаётся инертным, и его впоследствии нельзя оживить, так как душа обитает в другом месте.

## Демиплан

*8 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** С
**Длительность:** 1 час

Вы создаёте тёмную дверь на твёрдой плоской поверхности, которую вы видите в пределах дистанции. Дверь достаточно большая, чтобы существа Среднего размера могли свободно проходить через неё. Если дверь открыть, она будет вести в демиплан, который выглядит как пустая комната по 30 футов во всех измерениях, построенная из дерева или камня. Когда заклинание заканчивается, дверь исчезает, а существа и предметы, находящиеся в демиплане, остаются запертыми там, так как дверь исчезает и с другой стороны тоже.

Каждый раз, когда вы накладываете это заклинание, вы либо создаёте новый демиплан, либо соединяете дверь с демипланом, созданным предыдущим накладыванием этого заклинания. Кроме того, если вы знаете природу и содержимое демиплана, созданного этим заклинанием другого существа, вы можете соединить свою дверь с этим демипланом.

## Диссонирующий шёпот

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы шёпотом пропеваете нестройную мелодию, которую слышит только выбранное вами существо в пределах дистанции, и которая причиняет ему жуткую боль. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. В случае провала она получает урон психической энергией 3к6 и должна немедленно реакцией переместиться прочь от вас на расстояние, равное своей скорости. Существо не будет входить в очевидно опасные места, такие как огонь или яма. При успешном спасении цель получает половину урона и не должно отходить. Глухое существо автоматически преуспевает в спасброске.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Длань Бигби

*5 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (яичная скорлупа и перчатка из змеиной кожи)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте мерцающую руку Большого размера из полупрозрачного силового поля в свободном пространстве, которое видите в пределах дистанции. Рука существует, пока активно заклинание, и она перемещается по вашей команде, подражая движениям вашей собственной руки.

Эта рука является предметом, у которого КД 20, а количество хитов равно максимуму ваших хитов. Когда хиты руки опускаются до 0, заклинание оканчивается. У руки Сила 26 (+8), а Ловкость 10 (+0). Рука не заполняет своё пространство.

Когда вы накладываете это заклинание, а также в последующие ходы, но уже бонусным действием, вы можете перемещать руку на 60 футов и создавать ей один из следующих эффектов:

***Могучая длань.*** Рука пытается толкнуть существо, находящееся в пределах 5 футов от неё, в выбранном вами направлении. Совершите проверку Силы руки, противопоставленную проверке Силы (Атлетика) цели. Если цель Среднего размера или меньше, вы совершаете проверку с преимуществом. В случае успеха рука толкает цель на 5 футов плюс количество футов, равное модификатору базовой характеристики, умноженному на 5. Рука перемещается вместе с целью, оставаясь в пределах 5 футов от неё.

***Преграждающая длань.*** Рука встаёт между вами и выбранным вами существом, пока вы не отдадите руке другую команду. Рука перемещается так, что находится между вами и целью, предоставляя вам от цели укрытие на половину. Цель не может пройти сквозь пространство руки, если её значение Силы не больше значения Силы руки. Если значение Силы у цели больше, чем у руки, она может подойти к вам сквозь руку, но пространство руки для цели считается труднопроходимой местностью.

***Сжатый кулак.*** Рука ударяет одно существо или предмет в пределах 5 футов от себя. Совершите рукопашную атаку заклинанием за руку, используя свои параметры. При попадании цель получает урон силовым полем 4к8.

***Сжимающая длань.*** Рука пытается схватить существо с размером Огромное или меньше, находящееся в пределах 5 футов от неё. При проверке захвата вы используете значение Силы руки. Если размер цели Средний или меньше, вы совершаете проверку с преимуществом. Пока рука держит цель в захвате, вы можете бонусным действием сдавливать её рукой. Цель при этом получает дробящий урон 2к6 + модификатор вашей базовой характеристики.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, за каждый уровень ячейки выше пятого урон от сжатого кулака увеличивается на 2к8, а урон от сжимающей длани увеличивается на 2к6.

## Дневной свет

*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 час

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, распространяется сфера света с радиусом 60 футов. Сфера излучает яркий свет и тусклый свет в пределах ещё 60 футов.

Если выбранная вами точка находится на предмете, который вы держите, несёте или носите, свет исходит из предмета и перемещается вместе с ним. Если полностью накрыть источник света непрозрачным предметом, например, чашей или шлемом, свет будет заблокирован.

Если часть зоны этого заклинания накрывает зону тьмы, созданной заклинанием с уровнем не выше 3, заклинание, создавшее тьму, рассеивается.

## Доспех Агатиса

*1 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (чашка воды)
**Длительность:** 1 час

Вас окружает защитное магическое поле, проявляющееся в виде призрачной изморози, покрывшей вас и ваше снаряжение. Вы получаете 5 временных хитов на период действия заклинания. Если существо попадает по вам рукопашной атакой, пока у вас есть эти хиты, оно получает урон холодом 5.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, и временные хиты и урон холодом увеличиваются на 5 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Доспехи мага

*1 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (кусочек выделанной кожи)
**Длительность:** 8 часов

Вы касаетесь согласного существа, не носящего доспех, и на время действия заклинания его окутывает защитное магическое поле. Базовый КД существа становится равен 13 + его модификатор Ловкости. Заклинание оканчивается, если цель

надевает доспех или вы оканчиваете его действием.

### Дребезги

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек слюды)
**Длительность:** Мгновенная

Громкий звонкий звук исходит из выбранной вами точки в пределах дистанции. Все существа в сфере с радиусом 10 футов с центром на этой точке должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон звуком 3к8, или половину этого урона при успехе. Существа, изготовленные из неорганической материи, такой как камень, кристалл или металл, совершают этот спасбросок с помехой.

Немагические предметы, которые не несут и не носят, тоже получают урон, если находятся в области заклинания.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

### Древесный путь

*5 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы получаете способность входить в дерево и перемещаться через него в другое дерево того же вида, находящееся в пределах 500 футов. Оба дерева должны быть живыми, и размер обоих должен быть не меньше вашего. Вы должны использовать 5 футов перемещения, чтобы войти в дерево. Вы мгновенно узнаёте местоположение всех других деревьев этого вида в пределах 500 футов, и частью этого же перемещения можете либо перейти в одно из этих деревьев, либо выйти из дерева, в котором вы находитесь. Вы появляетесь в пространстве на свой выбор в пределах 5 футов от текущего дерева, используя ещё 5 футов перемещения. Если у вас не осталось перемещения, вы появляетесь в пределах 5 футов от дерева, в которое входили.

Вы можете использовать эту перемещающую способность один раз в раунд, пока активно заклинание. Каждый ход вы должны заканчивать вне дерева.

### Дромиджево появление

*6 уровень, вызов (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (сапфир стоимостью 1 000 зм)
**Длительность:** Пока не рассеется

Вы касаетесь предмета, весящего не более 10 фунтов, и достигающего в длину не более 6 футов. Заклинание оставляет невидимую метку на его поверхности и невидимое название предмета на сапфире, использованном в качестве материального компонента. При каждом использовании этого заклинания вы должны использовать новый сапфир.

В любой момент впоследствии вы можете действием произнести название предмета и раздавить сапфир. Предмет мгновенно появляется в вашей руке, вне зависимости от расстояния и планов, разделяющих вас, а заклинание оканчивается.

Если этот предмет несёт или держит другое существо, уничтожение сапфира не переносит предмет к вам, но вы узнаёте, кто им сейчас владеет, и где это существо сейчас примерно находится.

*Рассеивание магии* и аналогичные эффекты, успешно наложенные на сапфир, оканчивают эффект заклинания.

## Дружба

*Заговор, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** С, М (небольшое количество грима, наносимое на лицо при накладывании этого заклинания)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, вы совершаете с преимуществом все проверки Харизмы, направленные на одно выбранное вами существо, не враждебное по отношению к вам. Когда заклинание оканчивается, существо понимает, что вы влияли на её отношение с помощью магии, и становится враждебным по отношению к вам. Существо, склонное к насилию, может напасть на вас. Другие могут требовать другого возмездия (решает Мастер), в зависимости от отношений, сложившихся между вами.

## Дружба с животными

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек пищи)
**Длительность:** 24 часа

Это заклинание позволяет убедить зверя, что вы не намерены причинять ему вред. Выберите зверя, которого вы видите в пределах дистанции. Он должен видеть и слышать вас. Если у зверя Интеллект не меньше 4, заклинание проваливается. В противном случае зверь должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарованным на время действия заклинания. Если вы или один из ваших спутников причинит цели вред, заклинание окончится.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете воздействовать на одного дополнительного зверя за каждый уровень ячейки выше первого.

## Дубинка

*Заговор, преобразование*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (омела, лист клевера и дубинка или боевой посох)
**Длительность:** 1 минута

Дерево дубинки или боевого посоха, который вы держите, наполняется силой природы. Пока заклинание активно, вы можете использовать свою базовую характеристику вместо Силы для бросков рукопашной атаки и урона при использовании этого оружия, и кость урона становится равной к8. Если оружие не было магическим, оно становится им. Заклинание оканчивается, если вы наложите его ещё раз или выпустите оружие из рук.

## Дубовая кора

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (пригоршня дубовой коры)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание активно, кожа цели становится грубой и похожей внешне на кору дуба, а КД не может быть ниже 16, вне зависимости от надетых доспехов.

## Духовные стражи

*3 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (15-футовый радиус)
**Компоненты:** В, С, М (символ веры)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы вызываете духов, защищающих вас. Пока заклинание активно, они заполняют пространство в пределах 15 футов от вас. Если вы добрый или нейтральный, они могут выглядеть как ангелы или феи (на ваш выбор). Если вы злой, они могут выглядеть исчадиями.

Когда вы активируете это заклинание, вы можете указать любое количество существ, видимых вами, на которых и будет действовать это заклинание. Скорость этих существ в этой области уменьшена вдвое, и когда такое существо впервые за ход входит в область или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Мудрости. При провале существо получает урон излучением 3к8 (если вы добрый или нейтральный) или урон некротической энергией 3к8 (если вы злой). При успехе существо получает половину урона.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

## Животные чувства

*2 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь согласного зверя. Пока заклинание активно, вы можете действием посмотреть глазами этого зверя и услышать то, что слышит он. Эффект продолжается, пока вы не переключитесь действием обратно на свои чувства. Воспринимая чувствами зверя, вы пользуетесь преимуществами всех его особых чувств, хотя для своего окружения вы считаетесь ослеплённым и оглохшим.

## Жуткий смех Таши

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (маленькие пирожные и перо, которым нужно махать в воздухе)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Существо на ваш выбор, видимое в пределах дистанции, воспринимает всё невероятно смешным, и корчится от смеха, если заклинание на него действует. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она падает ничком, становится недееспособной, и в течение действия заклинания не может встать. Существа со значением Интеллекта

4 и меньше не попадают под действие этого заклинания.

В конце каждого своего хода, и каждый раз при получении урона цель может совершать новый спасбросок Мудрости. Спасбросок совершается с преимуществом, если он был вызван получением урона. При успехе заклинание оканчивается.

### Завеса стрел

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 5 футов
**Компоненты:** В, С, М (как минимум четыре стрелы или арбалетных болта)
**Длительность:** 8 часов

Вы втыкаете четыре немагических боеприпаса — стрелы или арбалетные болты — в землю в пределах дистанции и накладываете на них заклинание, защищающее область. Пока заклинание активно, каждый раз, когда другое существо кроме вас впервые за ход оказывается в пределах 30 футов от боеприпасов или оканчивает там ход, один боеприпас вылетает и атакует его. Существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе оно получит колющий урон 1к6. Боеприпас при этом уничтожается. Заклинание заканчивается, когда кончаются боеприпасы.

Накладывая это заклинание, вы можете указать любых существ, которых это заклинание будет игнорировать.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, количество боеприпасов увеличивается на два за каждый уровень ячейки выше второго.

### Заданная иллюзия

*6 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусок овечьей шерсти и порошок нефрита, стоящий как минимум 25 зм)
**Длительность:** Пока не рассеется

Вы создаёте иллюзию предмета, существа или другого видимого явления в пределах дистанции, активирующуюся при выполнении особых условий. Пока условия не выполнены, иллюзия будет неразличима. Она должна помещаться в куб с длиной ребра 30 футов, и вы при накладывании заклинания определяете, как иллюзия будет себя вести, и какие звуки она будет издавать. Заготовленные действия могут длиться до 5 минут.

Когда указанное вами условие будет выполнено, иллюзия проявляется и выполняет описанные вами действия. Как только иллюзия закончит действовать, она исчезает и остаётся спящей 10 минут. После этого иллюзия может быть снова активирована.

Условие может быть простым или замысловатым, но оно должно основываться на видимом или слышимом событии, способном произойти в пределах 30 футов от области. Например, вы можете создать иллюзию себя, появляющегося и предупреждающего тех, кто попытается открыть дверь с ловушкой, или же иллюзия может проявляться только когда существо произносит правильное слово или фразу.

Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё, и издаваемые ей звуки тоже становятся незначащими.

### Замедление

*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (капля патоки)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы изменяете время для шести существ на ваш выбор, находящихся в кубе с длиной ребра 40 футов в пределах дистанции. Все цели должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе они попадут под действие заклинания на время его длительности.

Скорость попавшего под действие существа уменьшатся вдвое, оно получает штраф −2 к КД и спасброскам Ловкости, и оно не может совершать реакции. В свой ход оно может использовать либо действие, либо бонусное действие, и не может использовать сразу оба. Вне зависимости от умений и магических предметов, оно не может в свой ход совершать более одной рукопашной или дальнобойной атаки.

Если существо попытается активировать заклинание со временем накладывания 1 действие, бросьте к20. Если выпадет «11» или больше, заклинание не вступит в силу до его следующего хода, и в том ходу оно должно будет использовать действие для завершения заклинания. Если оно этого не сделает, заклинание будет потрачено.

Существо, находящееся под действием этого заклинания, совершает новые спасброски Мудрости в конце каждого своего хода. При успехе эффект для него оканчивается.

### Замедленный огненный шар

*7 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С, М (крошечный шарик из гуано летучей мыши и серы)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Из вашего указательного пальца вылетает луч жёлтого света, концентрирующийся в светящемся шарике в пределах дистанции. Когда заклинание оканчивается, либо из-за того, что вы теряете концентрацию, либо когда вы сами это решите, шарик взрывается с гулким рокотом вспышкой пламени, огибающего углы. Все существа в сфере с радиусом 20 футов с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон огнём, равный сумме накопленного урона, или половине этого урона в случае успеха.

Базовый урон этого заклинания 12к6. В конце каждого вашего хода, пока шарик не сдетонировал, урон увеличивается на 1к6.

Если светящегося шарика кто-то коснётся до того как он взорвётся, коснувшееся существо должно совершить спасбросок Ловкости. При провале заклинание мгновенно оканчивается, а шарик взрывается. При успешном спасении существо может отбросить шарик на 40 футов. Ударившись о существо или твёрдый предмет, шарик взрывается, оканчивая заклинание.

Огонь причиняет урон предметам и воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня или выше, базовый урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше седьмого.

## Запрет

*6 уровень, ограждение (ритуал)*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (немного святой воды, редкие благовония и толчёный рубин, стоящий как минимум 1 000 зм)
**Длительность:** 1 день

Вы создаёте защиту от магического перемещения, покрывающую до 40 000 квадратных футов пола и 30 футов над полом. Пока заклинание активно, существа не могут телепортироваться в эту область и использовать порталы, например, созданные заклинанием *врата*, чтобы входить в эту область. Это заклинание предотвращает и перемещения между планами, поэтому защищает от перемещений с Астрального Плана, Эфирного Плана, из Страны Фей, Царства Теней, а также от заклинания *уход в иной мир*.

Кроме того, это заклинание причиняет урон всем существам вида, выбираемого вами при его накладывании. Выберите один или несколько видов существ: исчадия, небожители, нежить, феи и элементали. Когда существо выбранного вида впервые за ход входит в пространство заклинания или начинает в нём ход, оно получает урон излучением или некротической энергией 5к10 (вид урона выбираете вы при накладывании заклинания).

Когда вы накладываете это заклинание, можете указать пароль. Существо, произносящее пароль при входе в эту местность, не получает урон от этого заклинания.

Пространство этого заклинания не может перекрываться с пространством другого заклинания *запрет*. Если вы накладываете заклинание *запрет* каждый день в течение 30 дней в одном и том же месте, заклинание длится, пока не будет рассеяно, и материальные компоненты последнего накладывания тратятся.

## Заражение

*5 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 7 дней

Ваше касание вызывает болезнь. Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу, находящемуся в пределах вашей досягаемости. При попадании вы заражаете существо болезнью, выбранной из приведённого ниже списка.

В конце каждого своего хода цель должна совершать спасбросок Телосложения. После провала трёх таких спасбросков эффект болезни будет длиться столько же, сколько заклинание, а существо перестаёт совершать спасброски. Преуспев в трёх спасбросках, существо выздоравливает, и заклинание заканчивается.

Поскольку это заклинание вызывает у цели настоящую болезнь, все эффекты, исцеляющие болезни и влияющие на течение болезней, применимы.

***Воспаление разума.*** Сознание существа лихорадит. Существо совершает с помехой проверки и спасброски Интеллекта, и в бою существо ведёт себя так, будто находится под действием заклинания *смятение*.

***Гниение плоти.*** Плоть существа начинает разлагаться. Существо совершает с помехой проверки Харизмы и получает уязвимость ко всем видам урона.

***Грязевая лихорадка.*** Грязевая лихорадка охватывает тело существа. Существо совершает с помехой проверки Силы, спасброски Силы и броски атаки, использующие Силу.

***Припадок.*** Существо сотрясают неостановимые судороги. Существо совершает с помехой проверки Ловкости, спасброски Ловкости и броски атаки, использующие Ловкость.

***Склизкая смерть.*** Существо начинает неконтролируемо кровоточить. Существо совершает с помехой проверки и спасброски Телосложения. Кроме того, каждый раз, когда цель получает урон, она становится ошеломлённой до конца своего следующего хода.

***Слепотуха.*** Боль заволакивает сознание существа, а его глаза становятся молочно-белыми. Существо совершает с помехой проверки и спасброски Мудрости, и становится ослеплённым.

## Заточение

*9 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (рисунок или резная статуэтка, изображающая цель, и особый компонент, зависящий от выбранной версии заклинания, стоящий как минимум 500 зм за каждую Кость Хитов цели)
**Длительность:** Пока не будет рассеяно

Вы создаёте магические оковы, удерживающие существо, видимое вами в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе она станет скованной заклинанием; при успехе цель получает иммунитет к этому заклинанию, если вы будете накладывать его повторно. Находясь под действием этого заклинания, существо не обязано дышать, есть и пить, и оно не стареет. Заклинания школы Прорицания не могут найти или почувствовать цель.

При накладывании этого заклинания вы выбираете один из следующих видов заточения:

***Захоронение.*** Цель становится заточённой глубоко под землёй в сфере из магической силы, достаточно большой, чтобы цель могла в ней поместиться. Ничто не может проникнуть сквозь эту сферу, и никакие существа не могут при помощи телепортации или путешествий между планами проникнуть внутрь или наружу.

Особым компонентом для этой версии заклинания является небольшая мифриловая сфера.

***Миниатюризация.*** Цель уменьшается до высоты 1 дюйм (2,5 сантиметра), и становится заточённой в драгоценном камне или подобном предмете. Свет проходит через камень как обычно (что позволяет цели видеть, а другим существам видеть её), но больше сквозь него ничто не проходит, даже за счёт телепортации и планарных путешествий. Пока заклинание активно, этот камень нельзя ни разрезать, ни сломать.

Особым компонентом для этой версии заклинания является большой прозрачный драгоценный камень, такой как корунд, алмаз или рубин.

***Ограждённая тюрьма.*** Заклинание переносит цель в крохотный демиплан, защищённый от телепортации и планарных путешествий. Это может быть лабиринт, клетка, башня, или другое подобное укреплённое строение или местность.

Особым компонентом для этой версии заклинания является миниатюрная копия тюрьмы, изготовленная из нефрита.

***Оцепенение.*** Цель засыпает, и её нельзя разбудить. Особым компонентом для этой версии заклинания являются редкие снотворные травы.

***Сковывание.*** Цель удерживают на месте толстые цепи, крепко связанные с землёй, удерживающие цель на месте. Цель опутана, пока заклинание активно, и в это время она не может перемещаться и каким-либо образом быть перемещённой.

Особым компонентом для этой версии заклинания является тонкая цепочка из драгоценного металла.

***Окончание заклинания.*** Во время накладывания этого заклинания, какую бы версию вы не выбрали, вы можете указать условие, оканчивающее заклинание и отпускающее цель. Условие может быть простым или замысловатым, но Мастер должен признать условие разумным и вероятным. Условия могут основываться на имени существа, его личности, или его божестве, но во всём остальном должны полагаться на обозримые действия или качества, и не должны основываться на таких неосязаемых факторах как уровень, класс или хиты.

Заклинание *рассеивание магии* может окончить это заклинание только если будет наложено заклинанием 9 уровня, нацеливаясь либо на тюрьму, либо на особый компонент, использовавшийся для её создания.

Вы можете использовать конкретный особый компонент для создания только одной тюрьмы одновременно. Если вы активируете это заклинание ещё раз, используя тот же компонент, предыдущая цель тут же освобождается.

## Защита от добра и зла

*1 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (святая вода или порошок серебра и железа, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы коснулись, защищено от определённого вида существ: аберрации, исчадия, небожители, нежить, феи или элементали.

Защита предоставляет несколько преимуществ. Существа выбранного вида совершают с помехой броски атаки по цели. Цель также не может быть очарована, испугана и одержима ими. Если цель уже очарована, испугана или одержима таким существом, цель совершает последующие спасброски от таких эффектов с преимуществом.

## Защита от оружия

*Заговор, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 раунд

Вы протягиваете руку и рисуете в воздухе ограждающий знак. Вы получаете до конца своего следующего хода сопротивление дробящему, колющему и рубящему урону, причинённому атаками оружием.

## Защита от смерти

*4 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 8 часов

Вы касаетесь существа и даруете ему некоторую защиту от смерти.

Когда хиты цели впервые опускаются до 0 из-за получения урона, хиты цели опускаются всего лишь до 1, и заклинание заканчивается.

Если заклинание ещё действует, а цель попадает под действие эффекта, убивающего её мгновенно, не причиняя урона, то этот эффект игнорируется, и заклинание заканчивается.

## Защита от энергии

*3 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Пока заклинание активно, согласное существо, которого вы коснулись, получает сопротивление к одному виду урона на ваш выбор: звук, кислота, огонь, холод или электричество.

## Защита от яда

*2 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 час

Вы касаетесь существа. Если оно отравлено, вы нейтрализуете яд. Если на цель действуют несколько ядов, вы нейтрализуете тот, о котором знаете, либо же один случайным образом выбранный яд.

Пока заклинание активно, цель совершает с преимуществом спасброски от отравленного состояния и получает сопротивление к урону ядом.

## Землетрясение

*8 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 500 футов
**Компоненты:** В, С, М (щепотка земли, кусочек камня и комочек глины)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сейсмические возмущения в точке на земле, которую видите в пределах дистанции. Пока заклинание активно, на земле в круге с радиусом 100 футов от этой точки ощущаются интенсивные толчки, сотрясающие существ и строения, находящиеся там.

Местность в этой области становится труднопроходимой. Все существа, находящиеся на земле и концентрирующиеся при этом, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале концентрация существа нарушается.

Когда вы накладываете это заклинание, а также в конце каждого хода, когда вы на нём концентрируетесь, все существа, находящиеся на земле в области заклинания, должны совершать спасброски Ловкости. При провале существо сбивается с ног.

У этого заклинания могут быть другие эффекты, зависящие от местности, на усмотрение Мастера.

***Трещины.*** В области заклинания в начале вашего хода, следующего за тем, в котором вы наложили это заклинание, появляются трещины. Появляется 1к6 трещин в местах, определённых Мастером. Каждая 1к10 × 10 футов глубиной, 10 футов в ширину, а длиной от одного края заклинания до другого. Существо, стоящее в месте, где должна появиться трещина, должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе упадёт внутрь. Успешно спасшееся существо перемещается вместе с одним из краёв трещины.

Трещины, открывающиеся под зданиями, заставляют их автоматически обрушиться (смотрите ниже).

***Здания.*** Толчки причиняют дробящий урон 50 строениям, находящимся в контакте с землёй, когда вы накладываете это заклинание, а также в начале каждого вашего хода, пока заклинание активно. Если хиты здания опускаются до 0, оно обрушивается, и потенциально может причинить урон существам. Существо, находящееся в пределах половины высоты здания, должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает дробящий урон 5к6, сбивается с ног и погребается под завалами, после чего для высвобождения требуется проверка Силы (Атлетика) со Сл 20, совершённая действием. Мастер может корректировать Сл, в зависимости от характера обломков. При успешном спасении существо получает половину урона, не сбивается с ног и не погребается.

## Злая насмешка

*Заговор, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы испускаете на существо, видимое в пределах дистанции, поток оскорблений вперемешку с тонкой магией. Если цель слышит вас (при этом она не обязана вас понимать), она должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе получит урон психической энергией 1к4, и следующий бросок атаки до конца своего следующего хода совершит с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к4, когда вы достигаете 5 уровня (2к4), 11 уровня (3к4) и 17 уровня (4к4).

## Зловонное облако

*3 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С, М (тухлое яйцо или несколько гнилых листьев капусты)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сферу с радиусом 20 футов жёлтого тошнотворного газа с центром на точке в пределах дистанции. Это облако обходит углы, и его пространство — сильно заслонённая местность. Облако держится в воздухе, пока активно заклинание.

Все существа, находящиеся полностью в облаке в начале своего хода, должны совершить спасбросок Телосложения от яда. При провале существо теряет своё действие, так как его тошнит и его голова кружится. Существа, которые не обязаны дышать, а также обладающие иммунитетом к ядам, автоматически преуспевают в этом спасброске.

Умеренный ветер (как минимум 10 миль в час) рассеивает облако через 4 раунда. Сильный ветер (как минимум 20 миль в час) рассеивает его через 1 раунд.

## Знак

*7 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (ртуть, фосфор и толчёные алмаз с опалом, общей стоимостью как минимум 1 000 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** Пока не рассеется или не сработает

Когда вы накладываете это заклинание, вы рисуете губительный знак на любой поверхности (такой как пол, стена или стол) или внутри предмета, который можно закрыть, чтобы скрыть знак (например, в книге, свитке или сундуке). Если вы выбрали поверхность, знак может покрыть площадь не больше 10 футов диаметром. Если вы выбрали предмет, он должен оставаться на месте; если предмет перенесут более чем на 10 футов от того места, где было активировано это заклинание, знак будет сломан, и заклинание окончится, не сработав.

Знак практически невидим, для его обнаружения требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний.

При накладывании заклинания вы определяете, что вызовет срабатывание знака. Для знаков, написанных на поверхности, чаще всего используют касание или наступание на знак, снятие другого предмета, закрывающего знак, приближение к нему на определённое расстояние, или манипулирование предметом, содержащим его. Для знаков, написанных внутри предмета, чаще всего используют открывание предмета, приближение к нему на определённое расстояние, осмотр или прочтение знака.

Вы можете уточнить условие, чтобы заклинание активировалось только при определённых условиях или в зависимости от физических характеристик существа (таких как рост и вес), или его вида (например, можно выставить защиту от карг или от перевёртышей). Вы можете также определить существ, которые не будут активировать знак, например, тех, кто произнесёт пароль.

Когда вы рисуете знак, выберите из приведённого списка один эффект. Сработав, знак вспыхивает, заполняя на 10 минут сферу с радиусом 60 футов тусклым светом, после чего заклинание оканчивается. Все существа, находящиеся в сфере, когда знак активируется, становятся целью эффекта заклинания, так же как существа, впервые за ход входящие в сферу или оканчивающие в ней ход.

***Безнадёжность.*** Все цели должны совершить спасбросок Харизмы. При провале цель охватывается отчаянием на 1 минуту. В это время она не может атаковать и нацеливаться на существ вредоносными умениями, заклинаниями и прочими магическими эффектами.

***Безумие.*** Все цели должны совершить спасбросок Интеллекта. При провале цель становится безумной на 1 минуту. Безумное существо не может совершать действия, не понимает ничего, что говорят другие существа, не может читать, и произносит только неразборчивую чушь. Мастер контролирует его перемещения, которые весьма хаотичны.

***Боль.*** Все цели должны совершить спасбросок Телосложения, становясь недееспособными от мучительной боли на 1 минуту при провале.

***Ошеломление.*** Все цели должны совершить спасбросок Мудрости, становясь ошеломлёнными на 1 минуту при провале.

***Разногласие.*** Все цели должны совершить спасбросок Телосложения. При провале цель спорит и ругается с другими существами в течение 1 минуты. В это время она не способна осмысленно общаться и совершает броски атаки и проверки характеристик с помехой.

***Смерть.*** Все цели должны совершить спасбросок Телосложения, получая урон некротической энергией 10к10 при провале, или половину этого урона при успехе.

***Сон.*** Все цели должны совершить спасбросок Мудрости, теряя сознание на 10 минут при провале. Существо пробуждается, если получает урон или если кто-то действием потрясёт его или даст пощёчину.

***Страх.*** Все цели должны совершить спасбросок Мудрости, становясь испуганными на 1 минуту при провале. Будучи испуганной, цель бросает всё, что держит, и должна в каждом своём ходу перемещаться как минимум на 30 футов от знака, если это возможно.

## Знание легенд

*5 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (благовония, стоящие как минимум 250 зм, расходуемые заклинанием, и четыре пластинки из слоновой кости, стоящие как минимум 50 зм каждая)
**Длительность:** Мгновенная

Назовите или опишите личность, место или вещь. Заклинание создаёт в вашем сознании краткое описание важных знаний о данном предмете. Это могут быть текущие разговоры, забытые истории, или даже тайные знания, никогда не выходящие за рамки определённого круга посвящённых. Если названный предмет не обладает легендарной значимостью, вы не получаете информацию. Чем больше информации о выбранном предмете у вас уже есть, тем точнее и детальнее будет полученная вами информация.

Полученная информация правдива, но может быть завуалирована. Например, если вы нашли таинственный топор, заклинание может выдать такую информацию: «Горе злодею, коснувшемуся этого топора, ибо даже древко его способно отрубить руки негодяю. Только истинный Сын Камня, почитатель и любимец Морадина, может пробудить истинную силу этого топора, и то только если назовёт священное слово *Рудногг*».

## Изгнание

*4 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (неприятный для цели предмет)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь послать одно существо, которое видите в пределах дистанции, на другой план существования. Цель должна преуспеть в спасброске Харизмы, иначе будет изгнана.

Если цель родом с того плана существования, на котором находитесь вы, вы изгоняете её в безопасный демиплан. Находясь там, цель недееспособна. Она остаётся там, пока активно заклинание, после чего возвращается в пространство, из которого исчезла, или ближайшее свободное пространство, если то место занято.

Если цель родом не с того плана существования, на котором находитесь вы, цель изгоняется с негромким хлопком, возвращаясь на свой родной план. Если заклинание окончится раньше чем через 1 минуту, цель возвращается в пространство, из которого исчезла, или ближайшее свободное пространство, если то место занято. В противном случае цель не возвращается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

## Изгоняющая кара

*5 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В следующий раз, когда вы попадёте по существу атакой оружием, пока активно это заклинание, ваше оружие покрывается силовым полем, и атака причиняет цели дополнительный урон силовым полем 5к10. Кроме того, если эта атака опустила хиты цели до 50 или ниже, вы изгоняете её. Если цель родом не с того плана существования, на котором сейчас находитесь вы, цель исчезает, возвращаясь на свой родной план. Если цель родом с того плана, на котором находитесь вы, она исчезает в безопасном демиплане. Находясь там, цель недееспособна. Она остаётся там, пока активно заклинание, после чего возвращается в пространство, из которого исчезла, или ближайшее свободное пространство, если то место занято.

## Изготовление

*4 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы превращаете сырьё в готовое изделие из этого материала. Например, вы можете создать деревянный мост из нескольких деревьев, верёвку из груды пеньки, или одежду изо льна или шерсти.

Выберите сырьё, которое видите в пределах дистанции. Вы можете создать предмет Большого или меньшего размера (помещающийся в куб с длиной ребра 10 футов, или восемь соединённых кубов с длиной ребра 5 футов), при условии, что сырья хватит. Если вы работаете с металлом, камнем или другой минеральной материей, создаваемый предмет не может быть больше Среднего размера (должен помещаться в один куб с длиной ребра 5 футов). Качество предметов, изготавливаемых этим заклинанием, напрямую зависит от качества сырья.

Этим заклинанием нельзя создавать и изменять существ и магические предметы. Вы также не можете создавать с его помощью предметы, обычно требующие высокого мастерства, такие как ювелирные изделия, оружие, стекло или до-

спех, если только вы не владеете ремесленным инструментом, необходимым для создания таких предметов.

## Изменение памяти

*5 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь изменить воспоминания другого существа. Одно существо, которое вы видите, должно совершить спасбросок Мудрости. Если вы с ним сражаетесь, оно совершает спасбросок с преимуществом. При провале цель становится очарованной вами на время действия заклинания. Очарованная цель недееспособна и не осознаёт окружение, но всё ещё может слышать вас. Если она получит урон или станет целью другого заклинания, это заклинание оканчивается, и воспоминания цели не изменяются.

Пока длится это очарование, вы можете повлиять на воспоминание цели, произошедшее за последние 24 часа и длящееся не больше 10 минут. Вы можете полностью стереть память об этом событии, позволить цели вспомнить всё с потрясающей точностью, изменить детали этого события, или заменить это воспоминание на что-то совершенно иное.

Вы должны произнести цели её новые воспоминания, и она должна понимать ваш язык, чтобы изменённые воспоминания заняли место. Её сознание само заполнит пробелы в деталях вашего описания. Если заклинание оканчивается до того как вы закончите описывать новые воспоминания, память существа не будет затронута. В противном случае изменённые воспоминания вступают в силу в конце действия заклинания.

Изменённая память не обязательно будет влиять на поведение существа, особенно если она противоречит его наклонностям, мировоззрению или вере. Нелогичная изменённая память, такая как внедрение воспоминаний о том, как существу нравится купаться в кислоте, отбрасываются, как дурной сон. Мастер может посчитать, что изменённая память слишком абсурдная, чтобы влиять на существо в значительной степени.

Заклинания *снятие проклятья* и *высшее восстановление*, наложенные на цель, восстанавливают её истинную память.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы можете изменить воспоминания о событиях, произошедших до 7 дней назад (6 уровень), 30 дней назад (7 уровень), 1 года назад (8 уровень), или в любой момент в жизни существа (9 уровень).

## Изменение тяготения

*7 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 100 футов
**Компоненты:** В, С, М (магнетит и железные опилки)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Это заклинание обращает гравитацию в цилиндре с радиусом 50 футов и высотой 100 футов с центром на точке в пределах дистанции. Все существа и предметы, не прикреплённые к полу, падают вверх до верхушки цилиндра, когда вы накладываете это заклинание. Существо может совершить спасбросок Ловкости, чтобы схватиться за закреплённый предмет, и тем самым избежать падения.

Если в процесс падения на пути встречается твёрдый предмет (такой как потолок), ударившиеся об него существа и предметы получают обычный урон как от падения вниз. Если существо или предмет достигают верха, ничего не встретив, они остаются там, немного покачиваясь, на период действия заклинания.

В конце длительности заклинания существа и предметы падают вниз.

## Изменение формы камня

*4 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (мягкая глина, из которой делается грубая копия желаемого каменного предмета)
**Длительность:** Мгновенная

Вы касаетесь каменного предмета с размером не больше Среднего, или камня, не превышающего ни по одному из измерений более 5 футов, и придаёте ему любую форму. Так, например, вы можете превратить большой камень в оружие, статую или гроб, или создать небольшой проход в стене, если эта стена толщиной меньше 5 футов. Вы можете также скорректировать каменную дверь или её обрамление, чтобы запереть наглухо. У создаваемого вами предмета могут быть две дверные петли и щеколда, но более мелкие механические детали невозможны.

## Изоляция

*7 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (смесь порошков из бриллианта, изумруда, рубина и сапфира, стоящая как минимум 5 000 зм, расходуемая заклинанием)
**Длительность:** Пока не рассеется

При помощи этого заклинания согласное существо или предмет можно защитить на время действия заклинания от обнаружения. Когда вы накладываете это заклинание и касаетесь цели, она становится невидимой, и не может стать целью заклинаний школы Прорицания, а также не обнаруживается сенсорами, созданными заклинаниями школы Прорицания.

Если цель — существо, оно входит в состояние приостановленной жизнедеятельности. Время для него не течёт, и оно не стареет.

Вы можете определить условия, при которых заклинание окончится. Это может быть что угодно, но оно должно произойти в пределах 1 мили от цели. Примерами могут стать «через 1000 лет» и «когда проснётся тараск». Это заклинание также оканчивается, если цель получает урон.

## Искусство друидов

*Заговор, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Пошептавшись с духами природы, вы создаёте один из следующих эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаёте крохотный безвредный ощутимый эффект, предсказывающий погоду в текущем месте в течение следующих 24 часов. Это может быть золотистый шарик, означающий ясную погоду, облачко, означающее дождь, снежинка, и так далее. Эффект длится 1 раунд.
- Вы мгновенно заставляете цветок распуститься, семечко прорасти, или почку раскрыться.
- Вы создаёте мгновенный безвредный ощутимый эффект, такой как падающие листья, порыв ветра, звук маленького животного, или слабый запах скунса. Эффект должен находиться в кубе с длиной ребра 5 футов.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костёр.

## Исполнение желаний

*9 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

*Исполнение желаний* это самое мощное заклинание, которое могут накладывать смертные. Высказав вслух свои пожелания, вы можете изменить основы мироздания.

Это заклинание может дублировать эффекты любого заклинания с уровнем не больше 8. Вы не обязаны выполнять требования этих заклинаний, включая стоимость дорогих компонентов. Заклинание просто начинает оказывать свой эффект.

В качестве альтернативы, вы можете создать один из следующих эффектов на свой выбор:

- Вы создаёте один предмет, стоящий до 25 000 зм, не являющийся волшебным. Этот предмет не может превышать ни в одном измерении 300 футов, и он появляется в свободном пространстве, видимом вами, на земле.
- Вы позволяете до двенадцати другим существам, видимым вами, восстановить все хиты, и вы оканчиваете все действующие на них эффекты, описанные в заклинании *высшее восстановление*.
- Вы даруете до десяти существам, видимым вами, сопротивление к выбранному вами виду урона.
- Вы даруете до десяти существам, видимым вами, иммунитет к одному заклинанию или другому магическому эффекту на 8 часов. Например, вы можете даровать себе и всем своим спутникам иммунитет к вытягивающей жизнь атаке лича.
- Вы отменяете одно недавно произошедшее событие, заставив перебросить любой бросок, совершённый в последнем раунде (включая ваш последний ход). Реальность будет сформирована заново, согласно новому результату. Например, заклинание *исполнение желаний* может отменить успешный спасбросок противника, его критическое попадание, или проваленный спасбросок друга. Вы можете даровать помеху или преимущество к броску, и можете либо выбрать новый результат, либо оставить старый.

Вы можете попытаться получить эффект, отличный от приведённых примеров. Максимально точно передайте желание Мастеру. Мастер обладает широкой свободой выбора при вынесении суждения о том, что произошло; чем больше желание, тем больше вероятность того, что что-то пойдёт не так. Это заклинание может просто провалиться, желаемый эффект может осуществиться лишь частично, или же вы можете претерпеть непредвиденные последствия из-за формулировки желания. Например, желание, чтобы злодей был мёртв, может зашвырнуть вас вперёд во времени, фактически, выводя вас из игры. Желание получить легендарный магический предмет или артефакт может мгновенно перенести вас к его текущему обладателю.

Создание этим заклинанием любого эффекта кроме дублирования другого заклинания ослабляет вас. Получив это ослабление, каждый раз до окончания продолжительного отдыха, когда вы накладываете заклинание, вы получаете урон некротической энергией 1к10 за каждый уровень этого заклинания. Этот урон никак нельзя отменить или уменьшить. Кроме того, ваша Сила на 2к4 дня опускается до 3, если она была больше 3. За каждый день, в течение которого вы только отдыхаете и не делаете ничего кроме лёгкой деятельности, оставшееся время сокращается на 2 дня. Кроме того, если вы пережили это ослабление, существует 33-процентный шанс, что вы больше никогда не сможете накладывать *исполнение желаний.*

## Истинное воскрешение

*9 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (немного святой воды и бриллианты, стоящие как минимум 25 000 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Вы касаетесь существа, мёртвого не больше двух сотен лет, умершего от чего угодно кроме старости. Если душа цели свободна и согласна, цель возвращается к жизни с полными хитами.

Это заклинание закрывает все раны, нейтрализует все яды, исцеляет все болезни и снимает все проклятья, бывшие у существа в момент смерти. Заклинание заменяет повреждённые и отсутствующие органы и части тела.

Это заклинание может даже воссоздать новое тело, если старого больше нет. В этом случае вы должны произнести вслух имя существа. Это существо появляется в свободном пространстве, выбранном вами в пределах 10 футов.

## Истинное зрение

*6 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (мазь для глаз, стоящая 25 зм; изготавливается из грибного порошка, шафрана и жира; расходуется заклинанием)
**Длительность:** 1 час

Заклинание даёт согласному существу, которого вы коснулись, способность видеть вещи такими, какими они являются на самом деле. Пока заклинание активно, это существо обладает истинным зрением, видит потайные двери, сокрытые магией, и его зрение простирается на Эфирный План, и всё это в пределах 120 футов.

## Истинное превращение

*9 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (капля ртути, немного гуммиарабика и клуб дыма)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Выберите существо или немагический предмет, видимый в пределах дистанции. Вы превращаете существо в другое существо, существо в предмет или предмет в существо (предмет не должно носить и нести другое существо). Превращение длится, пока активно заклинание, или пока хиты цели не опустятся до 0, или она не умрёт. Если вы концентрируетесь на заклинании его полную длительность, превращение становится постоянным.

Перевёртыши не попадают под действие этого заклинания. Несогласные существа могут совершить спасбросок Мудрости, и в случае успеха они не попадают под действие заклинания. Это заклинание не может подействовать на цель, у которой 0 хитов.

***Существо в существо.*** Если вы превращаете существо в другое существо, новый облик может быть любым, лишь бы его показатель опасности не превышал ПО цели (или её уровня, если у цели нет показателя опасности). Игровые характеристики цели, включая значения ментальных характеристик, заменяются характеристиками нового облика. У цели остаётся мировоззрение и характер.

Цель принимает хиты нового облика. При возвращении в естественный облик количество его хитов будет как до превращения. Если оно возвращается в свой облик от того, что хиты опустились до 0, весь «лишний» урон перенесётся на естественный облик. Если «лишний» урон не опускает хиты естественного облика существа до 0, оно не теряет сознание.

Действия существа в новом облике ограничены теми, что доступны ей, и она не может говорить, накладывать заклинания и совершать другие действия, требующие рук или речи, если только новый облик не способен выполнять такие действия.

Снаряжение цели сливается с её новым обликом. Существо не может активировать, использовать, надевать или получать какие-то иные преимущества от своего снаряжения.

***Предмет в существо.*** Вы можете превратить предмет в любое существо, чей размер не превышает размер предмета, и чей показатель опасности не превышает 9. Существо будет дружелюбным по отношению к вам и вашим спутникам. Оно будет действовать в ваш ход. Вы сами решаете, какие действия оно будет совершать, и как будет перемещаться. Характеристики существа есть у Мастера, и он же решает, что получилось из его действий и перемещений.

Если заклинание становится постоянным, вы перестаёте контролировать существо. Оно может остаться дружественным по отношению к вам, в зависимости от того, как вы с ним обращались.

***Существо в предмет.*** Если вы превращаете существо в предмет, оно превращается вместе с тем, что оно несёт и носит. Его параметрами становятся параметры предмета, и существо не помнит о времени, проведённом в этом облике, когда заклинание оканчивается и оно обретает свой естественный облик.

## Кабинет Морденкайнена

*4 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (тонкий свинцовый лист, кусок матового стекла, шарик из ваты или ткани и толчёный хризолит)
**Длительность:** 24 часа

Вы создаёте в пределах дистанции защищённое магией место. Это куб с длиной ребра от 5 до 100 футов. Заклинание длится, пока не окончится, или вы не окончите его действием.

Когда вы накладываете это заклинание, вы решаете, какую именно безопасность обеспечивает заклинание, выбирая все или некоторые из следующих свойств:

- Звуки не проходят сквозь границу защищённого пространства.
- Граница защищённого пространства выглядит тёмной и затуманенной, блокируя обзор (в том числе и тёмное зрение) сквозь неё.
- Сенсоры, создаваемые заклинаниями школы Прорицания, не могут появляться в защищённой области и проходить сквозь её периметр.
- Существа в области не могут становиться целями заклинаний школы Прорицания.
- Ничто не может телепортироваться в охраняемую область или из неё.
- В охраняемой области блокируются планарные перемещения.

Накладывание этого заклинания на одно и то же место в течение года делает этот эффект постоянным.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, вы можете увеличить размер куба на 100 футов за каждый уровень ячейки выше 4. Таким образом, это заклинание, использованное ячейкой 5 уровня, может создать куб с длиной ребра 200 футов.

## Каменная кожа

*4 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (пыль бриллианта, стоящего 100 зм, расходуемая заклинанием)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Это заклинание делает плоть согласного существа, которого вы коснулись, твёрдой как камень. Пока заклинание активно, цель получает сопротивление к немагическому дробящему, колющему и рубящему урону.

## Каменная стена

*5 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (небольшой кусочек гранита)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

В точке, выбранной вами в пределах дистанции, появляется немагическая стена из камня. Стена толщиной 6 дюймов (15 сантиметров) и составлена из десяти плит 10 × 10 футов. Каждая плита должна соседствовать как минимум с одной другой плитой. В качестве альтернативы, вы можете создать плиты 10 × 20 футов, но толщиной только 3 дюйма (7,5 сантиметров).

Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены (на ваш выбор). Если существо со всех сторон окружается стеной (или стеной и другой сплошной поверхностью), это существо может совершить спасбросок Ловкости. При успехе оно может реакцией переместиться на расстояние, равное своей скорости, чтобы не быть окружённым стеной.

Стена может иметь любую форму, хотя и не может занимать одно пространство с существами и предметами. Стена не обязана быть вертикальной, и не обязана целиком покоиться на твёрдом основании. Однако, она должна сливаться с существующим камнем, опираясь на него. Таким образом, вы можете создать этим заклинанием мост через пропасть или наклонный спуск.

Если вы создаёте пролёт длиной больше 20 футов, вы должны уменьшить вдвое размер каждой плиты, чтобы создать поддержку. Вы можете придавать стене грубую форму, создавая бойницы, зубцы, и так далее.

Стена является предметом, изготовленным из камня, которому можно причинить урон и, тем самым, пробить. У каждой плиты КД 15 и по 30 хитов за каждый 1 дюйм (2,5 сантиметра) толщины. Уменьшение хитов плиты до 0 уничтожает её, и по решению Мастера, может вызвать обвал смежных плит.

Если вы поддерживаете концентрацию на этом заклинании в течение всей длительности, стена становится постоянной, и с этого момента её уже нельзя будет рассеять. В противном случае стена исчезает, когда заклинание будет окончено.

## Клеймящая кара

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы в следующий раз попадёте по существу атакой рукопашным оружием, пока заклинание активно, ваше оружие испускает астральное сияние. Атака причиняет цели дополнительный урон излучением 2к6. Цель становится видимой, если была невидима, начинает испускать тусклый свет в пределах 5 футов, и не может стать невидимой, пока активно это заклинание.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, дополнительный урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второй.

## Контрзаклинание

*3 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 реакция, совершаемая вами, когда вы видите, как существо в пределах 60 футов от вас накладывает заклинание
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** С
**Длительность:** Мгновенная

Вы пытаетесь прервать процесс накладывания заклинания. Если существо накладывает заклинание 3 уровня или ниже, его заклинание проваливается, и не оказывает никакого эффекта. Если оно накладывало заклинание 4 уровня или выше, совершите проверку базовой характеристики. Сл равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха заклинание проваливается и не оказывает никакого эффекта.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, прерванное заклинание автоматически не оказывает эффекта, если его уровень не превышает уровень использованной вами ячейки.

## Конус холода

*5 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (60-футовый конус)
**Компоненты:** В, С, М (небольшой кристаллический или стеклянный конус)
**Длительность:** Мгновенная

Из ваших рук вырывается волна холодного воздуха. Все существа в 60-футовом конусе должны совершить спасбросок Телосложения. Существа получают урон холодом 8к8 при провале, или половину этого урона при успехе.

Существа, убитые этим заклинанием, становятся замороженными статуями, пока не растают.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

## Корона безумия

*2 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Один гуманоид на ваш выбор, видимый вами в пределах дистанции должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарованным вами на время действия заклинания. Пока цель очарована таким способом, на её голове появляется изогнутая железная корона, а в глазах светится безумие.

Очарованная цель должна в каждый свой ход перед перемещением совершать действием рукопашную атаку по любому существу кроме себя, которое вы мысленно выбираете. Цель может действовать в свой ход как обычно, если вы не выбрали существо или в пределах его досягаемости нет других существ.

В последующие ходы вы должны действием поддерживать контроль над целью, иначе заклинание оканчивается. Кроме того, цель в конце каждого своего хода может совершать спасброски Мудрости. В случае успеха заклинание оканчивается.

## Круг силы

*5 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (30-футовый радиус)
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

От вас исходит божественная энергия, искажающая и рассеивающая магическую энергию в пределах 30 футов от вас. Пока заклинание активно, сфера перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Все дружественные существа в этой области (включая вас) получают преимущество к спасброскам от заклинаний и других магических эффектов. Кроме того, когда такое существо преуспевает в спасброске от заклинания или магического эффекта, позволяющего совершить спасбросок для получения всего лишь половины урона, оно не получает урон вообще.

## Круг смерти
*6 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С, М (порошок растолчённой чёрной жемчужины, стоящей как минимум 500 зм)
**Длительность:** Мгновенная

Из точки в пределах дистанции расходится сфера негативной энергии с радиусом 60 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. Цель получает урон некротической энергией 8к6 при провале или половину этого урона в случае успеха.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон увеличивается на 2к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

## Круг телепортации
*5 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, М (редкие мелки и чернила с основой из драгоценных камней стоимостью 50 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** 1 раунд

В процессе накладывания заклинания вы рисуете на полу круг диаметром 10 футов, исписанный знаками, связывающими ваше местоположение с постоянным кругом телепортации на ваш выбор, чью последовательность знаков вы знаете, и находящимся на том же плане существования, что и вы. В нарисованном круге появляется мерцающий портал, остающийся открытым до конца вашего следующего хода. Все существа, входящие в портал, мгновенно появляются в пределах 5 футов от места назначения или в ближайшем свободном пространстве, если то место занято.

Во многих основных храмах, гильдиях и прочих важных местах есть постоянные круги телепортации, начертанные где-то на их территории. У каждого такого круга есть уникальная последовательность знаков — серия рун, начертанных в определённом узоре. Когда вы впервые получаете возможность накладывать это заклинание, вы изучаете последовательность знаков двух местонахождений на Материальном Плане, выбранных Мастером. Вы можете узнать дополнительные последовательности знаков во время приключений. Вы можете запомнить новую последовательность, изучая её 1 минуту.

Вы можете создать постоянный круг телепортации, накладывая это заклинание в одном и том же месте в течение одного года. При этом вы не обязаны тут же использовать свежесозданный круг.

## Лабиринт
*8 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы изгоняете существо, видимое в пределах дистанции, в похожий на лабиринт демиплан. Цель остаётся там, пока заклинание активно, или пока она не найдёт выход.

Цель может действием пытаться найти выход. Для этого она совершает проверку Интеллекта со Сл 20. При успехе она находит выход, а заклинание оканчивается (минотавры и демоны гористро преуспевают автоматически).

Когда заклинание заканчивается, цель возвращается в пространство, которое она покинула, или, если оно занято, в ближайшее свободное пространство.

## Левитация
*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (либо маленькая кожаная петля, либо кусочек золотой проволоки, согнутый в форме кубка с длинной ножкой)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Одно выбранное вами существо или предмет, видимые в пределах дистанции, поднимается вертикально на расстояние до 20 футов, и остаётся висеть там на время действия заклинания. Заклинание может заставить левитировать цель, весящую до 500 фунтов. Несогласное существо, преуспевшее в спасброске Телосложения, не попадает под действие этого заклинания.

Цель может перемещаться только отталкиваясь от твёрдых предметов и поверхностей (таких как стены и потолок), а также подтягиваясь за них, что позволяет перемещаться так, как если бы они лазали. В свой ход вы можете изменить высоту цели на 20 футов в любом направлении. Если целью являетесь вы сами, вы можете частью перемещения двигаться вверх или вниз. В противном случае, вы можете действием переместить цель, которая должна оставаться при этом в пределах досягаемости заклинания.

Когда заклинание оканчивается, если цель всё ещё находится в воздухе, она плавно опускается на землю.

## Леденящее прикосновение
*Заговор, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 раунд

Вы создаёте призрачную руку скелета в пространстве существа, находящегося в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по существу, чтобы окутать его могильным холодом. При попадании цель получает урон некротической энергией 1к8, и не может восстанавливать хиты до начала вашего следующего хода. Всё это время рука держится за цель.

Если вы попадаете по нежити, то она вместо этого до конца вашего следующего хода совершает по вам броски атаки с помехой.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

## Ледяная стена
*6 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (небольшой кусочек кварца)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену изо льда на твёрдой поверхности в пределах дистанции. Вы можете сформиро-

вать её в виде купола полусферы или сферы с радиусом до 10 футов, или же вы можете создать плоскую поверхность, состоящую из десяти квадратных плит с длиной ребра 10 футов. Каждая плита должна быть смежна с другой плитой. Какая бы форма ни была у стены, у неё толщина 1 фут (30 сантиметров), и существует она пока активно заклинание.

Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены и совершает спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон холодом 10к6, или половину этого урона при успехе.

Стена является предметом, которому можно причинить урон и, тем самым, пробить. У каждой 10-футовой секции КД 12 и по 30 хитов, а также уязвимость к урону огнём. Уменьшение хитов плиты до 0 уничтожает её, и оставляет в воздухе область холодного воздуха. Существо, впервые за ход перемещающееся через эту область холодного воздуха, должно совершить спасбросок Телосложения. Это существо получает урон холодом 5к6 при провале или половину этого урона при успехе.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон, причиняемый стеной при возникновении, увеличивается на 2к6, а урон от прохождения через область холодного воздуха увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

## Леомундов потайной сундук

*4 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (изысканный сундук, 90×60×60 сантиметров, созданный из редких материалов, и стоящий как минимум 5 000 зм, и его копия Крошечного размера, изготовленная из того же материала, стоящая как минимум 50 зм)
**Длительность:** Мгновенная

Вы прячете сундук вместе со всем его содержимым на Эфирном Плане. Вы должны касаться и сундука и его миниатюрной копии, служащей материальным компонентом для заклинания. Сундук может содержать до 12 кубических футов неживой материи (3×2×2 фута).

Пока сундук остаётся на Эфирном Плане, вы можете действием прикоснуться к копии, чтобы вернуть сундук. Он появляется в свободном пространстве на полу в пределах 5 футов от вас. Вы можете отослать сундук обратно на Эфирный План, прикоснувшись действием к сундуку и его копии.

Спустя 60 дней появляется накопительный шанс 5 процентов в день, что эффект заклинания окончится. Эффект оканчивается, если вы активируете это заклинание ещё раз, если копия сундука будет уничтожена, или если вы окончите это заклинание действием. Если заклинание оканчивается, а сундук находится на Эфирном Плане, он безвозвратно теряется.

## Леомундова хижина

*3 уровень, воплощение (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** На себя (полусфера с радиусом 10 футов)
**Компоненты:** В, С, М (маленькая кристаллическая бусина)
**Длительность:** 8 часов

Над вами и вокруг вас появляется купол из силового поля радиусом 10 футов, остающийся неподвижным всё время существования. Заклинание оканчивается, если вы покидаете его область.

Под куполом вместе с вами могут поместиться девять существ с размером не больше Среднего. Заклинание срывается, если в его область попадает существо большего размера или более девяти существ. Существа и предметы, находившиеся под куполом, когда вы наложили это заклинание, могут свободно проходить сквозь него. Все остальные существа и предметы не могут пройти сквозь него. Заклинания и прочие магические эффекты не могут простираться под купол и не могут быть наложены сквозь него. Атмосфера под ним сухая и комфортная, какой бы ни была погода снаружи.

Пока заклинание активно, вы можете сделать пространство под ним тускло освещённым или погружённым во тьму. Купол снаружи матовый, любого цвета, но изнутри он прозрачный.

## Лечащее слово

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Существо на ваш выбор, видимое в пределах дистанции, восстанавливает количество хитов, равное 1к4 + ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, количество восстанавливаемых хитов увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Лечение ран

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Существо, которого вы касаетесь, восстанавливает количество хитов, равное 1к8 + ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Лунный луч

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (несколько семечек лунносемянника и кусочек опалесцирующего полевого шпата)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Бледный серебристый луч сияет в цилиндре с радиусом 5 футов и высотой 40 футов с центром на точке в пределах дистанции. Пока заклинание активно, цилиндр освещён тусклым светом.

Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно окутывается призрачным пламенем, причиняющим настоящую боль, и должно совершить спасбросок

Телосложения. Оно получает урон излучением 2к10 при провале или половину этого урона при успехе.

Перевёртыши совершают спасбросок с помехой. При провале они мгновенно принимают свой истинный облик, и не могут принимать другие формы, пока не выйдут из света от заклинания.

В каждый последующий после накладывания заклинания ход вы можете действием перемещать луч на 60 футов в любом направлении.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше второго.

## Луч болезни

*1 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Луч тошнотворно-зелёной энергии устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон ядом 2к8 и должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится также отравленной до конца вашего следующего хода.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Луч слабости

*2 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Чёрный луч вылетает из вашего пальца к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель до конца действия заклинания причиняет только половину урона атаками оружием, использующими Силу.

В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Телосложения от этого заклинания. При успехе заклинание оканчивается.

## Луч холода

*Заговор, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Холодный сине-белый луч устремляется к существу, находящемуся в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании она получает урон холодом 1к8, а скорость до начала вашего следующего хода уменьшается на 10 футов.

Урон от заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

## Магические врата

*6 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 500 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте связанные порталы для телепортации, остающиеся открытыми на время длительности. Выберите две точки на земле, которые вы видите, одну в пределах 10 футов от себя, и вторую в пределах 500 футов. В каждой точке появляется круглый портал диаметром 10 футов. Если портал должен открыться в пространстве, занятом существом, заклинание проваливается.

Порталы представляют собой двумерные светящиеся круги, заполненные туманом, парящие в паре сантиметров над землёй и перпендикулярные выбранной вами точке. Круги видны только с одной стороны (на ваш выбор), которая и функционирует как портал.

Все существа и предметы, входящие в портал, выходят из другого портала, как если бы они были смежны друг с другом; прохождение сквозь портал с неактивной стороны не оказывает никакого эффекта. Туман, заполняющий порталы, непрозрачный, и блокирует зрение. Вы в свой ход можете бонусным действием повернуть кольца, чтобы активные стороны поменялись местами с неактивными.

## Магический глаз

*4 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (мех летучей мыши)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаёте невидимый магический глаз в пределах дистанции, который парит в воздухе на время длительности.

Вы мысленно воспринимаете зрительную информацию с глаза, у которого обычное зрение и тёмное зрение в пределах 30 футов. Глаз смотрит во всех направлениях.

Вы можете действием переместить глаз на 30 футов в любом направлении. Глаз может удаляться от вас на любое расстояние, но не может уходить на другие планы существования. Сплошные препятствия блокируют движение глаза, но он может проходить через отверстия диаметром в 1 дюйм (2,5 сантиметра).

## Магический круг

*3 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С, М (святая вода или порошок серебра и железа, стоящий как минимум 100 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** 1 час

Вы создаёте из магической энергии цилиндр с радиусом 10 футов и высотой 20 футов с центром на точке на полу, видимой в пределах дистанции. Там, где цилиндр пересекает пол или другую поверхность, появляются светящиеся руны.

Выберите один или несколько видов существ из следующего списка: исчадия, небожители, нежить, феи или элементали. Круг действует на выбранных существ следующим образом:

- Существа не могут добровольно войти в цилиндр немагическими средствами. Если существо пытается использовать телепортацию или межпланарное путешествие, оно должно вначале преуспеть в спасброске Харизмы.

- Существо совершает с помехой броски атаки по целям, находящимся в пределах цилиндра.
- Целей в цилиндре нельзя сделать очарованными, испуганными или одержимыми.

При накладывании этого заклинания вы можете обратить его магию, чтобы существа выбранного вида не могли покинуть цилиндр, и защищены были цели, находящиеся снаружи.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, длительность увеличивается на 1 час за каждый уровень ячейки выше третьего.

### Магическое оружие

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь немагического оружия. Пока заклинание активно, это оружие становится магическим оружием с бонусом +1 к броскам атаки и урона.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, бонус увеличивается до +2. Если вы используете ячейку заклинания 6 уровня или выше, бонус увеличивается до +3.

### Малая иллюзия

*Заговор, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** С, М (кусок овечьей шерсти)
**Длительность:** 1 минута

Вы создаёте звук или образ предмета в пределах дистанции, существующий, пока активно заклинание. Иллюзия также оканчивается, если вы отпустите её действием или используете это заклинание ещё раз.

Если вы создаёте звук, его громкость может быть как шёпотом, так и криком. Это может быть ваш голос, чей-то другой голос, львиный рык, бой барабанов или любой другой звук. Звук звучит всю длительность заклинания, или вы можете создавать отдельные звуки в разное время, пока заклинание активно.

Если вы создаёте образ предмета — например, стул, отпечаток в грязи, или небольшой сундук — он должен помещаться в куб с длиной ребра 5 футов. Образ не может издавать звуки, свет, запах или прочие сенсорные эффекты. Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит.

Если существо действием исследует звук или образ, оно может понять, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, она для него становится нечёткой.

### Малое восстановление

*2 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы касаетесь существа и можете окончить одну болезнь или одно состояние, в котором оно находится. Этим состоянием может быть глухота, отравление, паралич или слепота.

### Мантия крестоносца

*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

От вас начинает исходить святая сила аурой с радиусом 30 футов, пробуждающая в дружественных существах отвагу. Пока заклинание активно, аура перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас. Находясь в ауре, все невраждебные существа (включая вас) при попадании атакой оружием причиняют дополнительный урон 1к4.

### Маскировка

*1 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 час

Вы заставляете себя — включая одежду, доспехи, оружие и прочее имущество — выглядеть иначе, пока заклинание не окончится, или пока вы не окончите его преждевременно, действием. Вы можете выглядеть на 1 фут (30 сантиметров) выше или ниже, а также стать худым, толстым или получить среднее телосложение. Вы не можете менять основу тела, поэтому у новой формы должен быть такой же набор конечностей. Во всём остальном характер иллюзии определяете вы.

Изменения, вызванные этим заклинанием, не выдерживают проверку физическим исследованием. Например, если вы добавили к своему снаряжению шляпу, предметы будут проходить сквозь неё, и все, кто к ней прикоснутся, либо ничего не почувствуют, либо почувствуют вашу голову и волосы. Если вы становитесь худее, то рука того, кто к вам тянется, наткнётся на вас на полпути, ещё в воздухе.

Для обнаружения того, что вы замаскированы, существо должно действием обследовать вашу внешность и преуспеть в проверке Интеллекта (Анализ) против вашей Сл заклинаний.

### Маяк надежды

*3 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Это заклинание дарует надежду и живучесть. Выберите любое количество существ в пределах дистанции. Пока заклинание активно, все цели совершают спасброски Мудрости и спасброски от смерти с преимуществом, а также восстанавливают от любого лечения максимально возможное количество хитов.

### Мельфова кислотная стрела

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов

**Компоненты:** В, С, М (порошок из листьев ревеня и желудок гадюки)
**Длительность:** Мгновенная

К цели, находящейся в пределах дистанции, устремляется мерцающая зелёная стрела, разлетающаяся брызгами кислоты. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает единовременно урон кислотой 4к4 и урон кислотой 2к4 в конце своего следующего хода. При промахе стрела немного задевает цель, причиняет половину единовременного урона и в конце следующего хода цель урона не получает.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон (и единовременный и последующий) увеличивается на 1к4 за каждый уровень ячейки выше второго.

## Ментальная связь Рэри

*5 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочки яичной скорлупы двух разных видов существ)
**Длительность:** 1 час

Вы создаёте телепатическую связь между восемью согласными существами на ваш выбор в пределах досягаемости. Существа с Интеллектом 2 и ниже не попадают под действие этого заклинания.

Пока заклинание активно, цели могут телепатически общаться посредством этой связи, даже если у них нет общего языка. Общение возможно на любом расстоянии, но оно не может простираться на другие планы существования.

## Мерцание

*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 минута

Пока заклинание активно, бросайте к20 в конце каждого своего хода. Если выпадет «11» или выше, вы исчезаете на текущем плане существования и появляетесь на Эфирном Плане (заклинание проваливается, если вы уже находитесь на этом плане). В начале своего следующего хода, а также если заклинание окончится, когда вы будете на Эфирном Плане, вы возвращаетесь в свободное пространство на свой выбор, которое вы видите в пределах 10 футов от места, из которого вы исчезли. Если в пределах дистанции нет свободного пространства, вы появляетесь в ближайшем свободном пространстве (выбранном случайным образом, если есть несколько подходящих мест). Вы можете остановить заклинание действием.

Находясь на Эфирном Плане, вы можете видеть и слышать на плане, с которого пришли, видя всё в оттенках серого и не видя того, что происходит за пределами 60 футов. Вы можете воздействовать только на существ, находящихся на Эфирном Плане, и только такие существа могут воздействовать на вас. Существа, не находящиеся там, не могут вас воспринимать и взаимодействовать с вами, если у них нет таких возможностей.

## Метель

*3 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов

**Компоненты:** В, С, М (щепотка пыли и несколько капель воды)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, в цилиндре высотой 20 футов и радиусом 40 футов с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции, идёт мокрый снег. Это сильно заслонённая местность, и открытые источники огня в ней тухнут.

Пол в этой местности покрывается скользким льдом, что делает его труднопроходимой местностью. Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале оно падает ничком.

Если существо концентрируется, находясь в области заклинания, оно должно совершить успешный спасбросок Телосложения против Сл ваших заклинаний, иначе оно потеряет концентрацию.

## Метеоритный дождь

*9 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 1 миля
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Пылающие шары ударяют о землю в четырёх разных точках, видимых в пределах дистанции. Все существа в сфере с радиусом 40 футов с центром на каждой из точек должны совершить спасбросок Ловкости. Сфера огибает углы. Существо получает при провале урон огнём 20к6 и дробящий урон 20к6, или половину урона при успехе. Существо, находящееся в области двух взрывов получает урон только один раз.

Заклинание причиняет урон предметам и воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

## Метка охотника

*1 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы выбираете существо, видимое в пределах дистанции, и объявляете его своей добычей. Пока заклинание активно, вы причиняете цели дополнительный урон 1к6 каждый раз, когда попадаете по ней атакой оружием, и вы совершаете с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность) и Мудрость (Выживание), совершённые для её поиска. Если хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете в свой следующий ход бонусным действием выбрать целью новое существо.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 или 4 уровня, вы можете поддерживать концентрацию 8 часов. Если вы используете ячейку заклинания 5 уровня или выше, вы можете поддерживать концентрацию 24 часа.

## Меткий удар

*Заговор, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 раунда

Вы вытягиваете руку и указываете пальцем на цель, находящуюся в пределах дистанции. Ваша магия даёт краткое понимание защит цели. В своём следующем ходу вы совершаете с преимуществом первый бросок атаки по цели, при условии, что заклинание к тому моменту не окончится.

## Меч Морденкайнена

*7 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (миниатюрный платиновый меч с рукояткой и навершием из меди и цинка, стоящий 250 зм)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте сгусток силового поля в форме меча, парящий в пределах дистанции. Он существует, пока активно заклинание.

Когда меч появляется, вы совершаете рукопашную атаку заклинанием по цели на ваш выбор, находящейся в пределах 5 футов от меча. При попадании цель получает урон силовым полем 3к10. Пока заклинание активно, вы можете в каждом своём ходу бонусным действием перемещать меч на 20 футов в видимое место, и повторять эту атаку по той же самой или другой цели.

## Мираж

*4 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** 300 футов
**Компоненты:** В, С, М (камень, ветка, и кусочек зелёного растения)
**Длительность:** 24 часа

Вы заставляете природную местность в пределах куба с длиной ребра 150 футов, находящегося в пределах дистанции, выглядеть, звучать и пахнуть как другая природная местность. Таким образом, поле или дорогу можно сделать похожей на болото, холм, расселину или другую труднопроходимую или непроходимую местность. Пруд можно сделать похожим на травяную лужайку, пропасть сделать пологим спуском, а каменистый овраг — широкой и ровной дорогой. Рукотворные строения, снаряжение и существа в области не меняют облик.

Тактильные ощущения местности не меняются, поэтому существа, входящие в неё, скорее всего, поймут обман. Если на прикосновение разница не очевидна, существо, тщательно исследующее иллюзию, может предпринять проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний, чтобы не поверить. Существо, способное распознавать иллюзии, видит полупрозрачный образ, наложенный на местность.

## Мистический заряд

*Заговор, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

К существу, находящемуся в пределах дистанции, устремляется луч потрескивающей энергии. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон силовым полем 1к10.

Заклинание создаёт ещё один луч, когда вы достигаете больших уровней: два луча на 5 уровне, три луча на 11 уровне и четыре луча на 17 уровне.

Вы можете направить лучи в одну цель или в разных. Для каждого луча совершите свой бросок атаки.

### Множественное внушение

*6 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, М (язык змеи и либо кусочек медовых сот, либо капля сладкого масла)
**Длительность:** 24 часа

Вы внушаете определённый курс действий (ограниченный одной-двумя фразами) и магически влияете на двенадцать существ на свой выбор, видимых в пределах дистанции, которые могут слышать и понимать вас. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому эффекту. Внушение должно быть сформировано так, чтобы действие звучало разумным. Просьбы ударить себя мечом, броситься на копьё, сжечь себя, или как-то иначе причинить себе вред отменяют эффект заклинания.

Каждая цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она следует заданному курсу действий. Внушённые действия могут продолжаться всю длительность заклинания. Если внушённую деятельность можно выполнить за меньший срок, заклинание оканчивается, когда субъект оканчивает порученную задачу.

Вы можете также указать условие, которое запустит особое действие во время действия заклинания. Например, вы можете внушить группе солдат, чтобы они отдали все свои деньги первому встреченному нищему. Если до окончания действия условие не будет выполнено, деятельность не совершается.

Если вы или кто-то из ваших спутников причиняют урон существу, находящемуся под действием этого заклинания, для этого существа заклинание оканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня, длительность равна 10 дням. Если вы используете ячейку 8 уровня, длительность равна 30 дням. Если вы используете ячейку 9 уровня, длительность равна 1 году и 1 дню.

### Множественное лечащее слово

*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы произносите слова восстановления, и до шести существ на ваш выбор, видимых в пределах дистанции, восстанавливают хиты в количестве, равном 1к4 + ваш модификатор базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, восстанавливается дополнительно 1к4 хитов за каждый уровень ячейки выше 3.

### Множественное лечение ран

*5 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Волна целительной энергии исходит из точки, выбранной вами в пределах дистанции. Выберите до шести существ в сфере с радиусом 30 футов с центром на этой точке. Все цели восстанавливают хиты в количестве, равном 3к8 + модификатор вашей базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, восстанавливается дополнительно 1к8 хитов за каждый уровень ячейки выше пятого.

### Множественное полное исцеление

*9 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Поток целительной энергии перетекает от вас к раненым существам. Вы восстанавливаете до 700 хитов, разделённых на ваш выбор между любым количеством существ, видимых вами в пределах дистанции. Существа, вылеченные этим заклинанием, также исцеляются от всех эффектов, делающих их ослеплёнными или оглушёнными, а также от всех болезней. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

### Молебен лечения

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Каждое из шести существ на ваш выбор, видимых в пределах дистанции, восстанавливает количество хитов, равное 2к8 + модификатор вашей базовой характеристики. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, лечение увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

### Молниевая стрела

*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В следующий раз, когда вы совершите дальнобойную атаку оружием, пока активно это заклинание, ваш боеприпас или само оружие, если это метательное оружие, превращается в разряд молнии. Совершите бросок атаки как обычно. Вместо обычного урона от оружия цель при попадании получает урон электричеством 4к8, или половину урона при промахе.

Вне зависимости от попадания или промаха, все существа в пределах 10 футов от цели должны совершить спасбросок Ловкости. При провале эти существа получают урон электричеством 2к8, или половину урона при успехе.

После этого боеприпас или оружие возвращается в обычную форму.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или

выше, урон от обоих эффектов увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего.

## Молния

*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (100-футовая линия)
**Компоненты:** В, С, М (кусочек меха и жезл из янтаря, кристалла или стекла)
**Длительность:** Мгновенная

Разряд молнии формирует линию длиной 100 футов и шириной 5 футов, вылетающую в выбранном вами направлении. Все существа в линии должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон электричеством 8к6, или половину урона при успехе.

Молния поджигает горючие предметы в поражаемой области, которые никто не несёт и не носит.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

## Наблюдение

*5 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (фокусировка, стоящая как минимум 1 000 зм, такая как хрустальный шар, серебряное зеркало или чаша со святой водой)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы можете видеть и слышать конкретное выбранное вами существо, находящееся на том же плане существования, что и вы. Цель должна совершить спасбросок Мудрости, модифицируемый тем, как хорошо вы знаете цель, и тем, какая связь с этим существом у вас есть. Если цель знает, что вы накладываете это заклинание, она может добровольно провалить спасбросок, если хочет, чтобы за ней следили.

| Знание | Модификатор спасброска |
|---|---|
| Через посредников (вы только слышали о цели) | +5 |
| Из первых рук (вы встречались с целью) | +0 |
| Знакомые (вы хорошо знаете цель) | −5 |

| Связь | Модификатор спасброска |
|---|---|
| Образ или рисунок | −2 |
| Вещь или одежда | −4 |
| Часть тела, прядь волос, кусок ногтя, и т. п. | −10 |

При успехе цель не попадает под действие, и вы не можете использовать это заклинание на ней в течение 24 часов.

При провале заклинание создаёт невидимый сенсор в пределах 10 футов от цели. Вы можете видеть и слышать через него, как если бы вы там находились. Сенсор перемещается вместе с целью, оставаясь в пределах 10 футов от неё, пока активно заклинание. Существа, способные видеть невидимые предметы, видят сенсор как светящийся шарик размером с ваш кулак.

Вместо того чтобы нацеливаться на существо, вы можете выбрать целью место, уже видимое вами. В этом случае сенсор появляется в этом месте и не перемещается.

## Нанесение ран
*1 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах досягаемости. При попадании цель получает урон некротической энергией 3к10.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Направленный снаряд
*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 раунд

Вспышка света устремляется к выбранному вами существу в пределах дистанции. Совершите дальнобойную атаку заклинанием по цели. При попадании цель получает урон излучением 4к6, и следующий бросок атаки по цели, совершённый до конца вашего следующего хода, совершается с преимуществом, благодаря мистическому тусклому свету, остающемуся недолго на цели.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Находчивость
*8 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** 1 час

Пока заклинание не окончится, каждый раз, когда вы совершаете проверку Харизмы, вы можете заменить выпавший результат числом «15». Кроме того, что бы вы ни говорили, магия, проверяющая, говорите ли вы правду, показывает, что вы искренни.

## Нашествие насекомых
*5 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 300 футов
**Компоненты:** В, С, М (несколько крупинок сахара, немного зёрнышек и капля жира)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Рой кусачей саранчи заполняет сферу с радиусом 20 футов с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Сфера огибает углы. Сфера существует, пока активно заклинание, и её местность слабо заслонена. Пространство сферы является труднопроходимой местностью.

Когда сфера появляется, все находящиеся в ней существа должны совершить спасбросок Телосложения. Существо получает колющий урон 4к10 при провале, или половину урона при успехе. Существа должны также совершать этот спасбросок когда впервые за ход входят в область заклинания или оканчивают там ход.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше пятого.

## Небесный огонь
*5 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (щепотка серы)
**Длительность:** Мгновенная

В указанном вами месте возникает вертикальная колонна божественного пламени. Все существа в цилиндре с радиусом 10 футов и высотой 40 футов с центром на точке в пределах дистанции должны совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урон излучением 4к6 и урон огнём 4к6 при провале и половину урона при успехе.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон излучением или урон огнём (на ваш выбор) увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше пятого.

## Невидимое письмо
*1 уровень, иллюзия (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** С, М (свинцовые чернила, стоящие как минимум 10 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** 10 дней

Вы пишете на пергаменте, бумаге или другом подходящем материале, и накрываете его иллюзией, существующей, пока активно заклинание.

Для вас и всех существ, указанных вами при накладывании заклинания, письмена кажутся обычными, написанными вашей рукой, и передающими тот самый смысл, который вкладывали вы. Для всех остальных письмена кажутся написанными на неизвестном или магическом языке, который невозможно прочитать. В качестве альтернативы вы можете заставить письмена поменять смысл, или сделать так, чтобы они выглядели написанными другой рукой или на другом языке, но язык при этом должен быть тем, который вы знаете.

Если заклинание рассеять, исчезает и исходное письмо и иллюзия.

Существо с истинным зрением может читать скрытое послание.

## Невидимость
*2 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (ресница в смоле)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Существо, которого вы касаетесь, становится невидимым до окончания действия заклинания. Всё, что цель несёт или носит, становится невидимым, пока остаётся у неё. Заклинание оканчивается на цели, если она совершает атаку или накладывает заклинание.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

## Невидимый слуга
*1 уровень, вызов (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (часть тетивы и кусочек дерева)
**Длительность:** 1 час

Это заклинание создаёт невидимую, бессознательную и бесформенную силу, выполняющую отдаваемые вами простые поручения. Слуга появляется в свободном пространстве на земле в пределах дистанции. У него КД 10, 1 хит, Сила 2, и он не может атаковать. Если его хиты опускаются до 0, заклинание оканчивается.

Один раз в каждом своём ходу вы можете бонусным действием отдать команду слуге переместиться на 15 футов и совершить манипуляции с каким-нибудь предметом. Слуга может выполнять простые задачи, доступные человеку, такие как подношение предметов, чистка, починка и складывание одежды, разжигание костра, подача пищи и разливание вина. Получив команду, слуга начинает её выполнять, стараясь изо всех сил, пока не выполнит, после чего начинает ждать вашу следующую команду.

Если вы отдаёте слуге поручение, из-за которого тот окажется дальше чем в 60 футах от вас, заклинание оканчивается.

## Необнаружимость
*3 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (щепотка алмазной пыли, стоящая 25 зм, которой посыпается цель, расходуемая заклинанием)
**Длительность:** 8 часов

Пока заклинание активно, цель, которой вы коснулись, сокрыта от заклинаний школой Прорицания. Целью может быть согласное существо, место или предмет, не превышающий 10 футов ни по одному из линейных размеров. Цель не может стать целью магии школы Прорицания, и её не воспринимают магические наблюдательные сенсоры.

## Нетленные останки
*2 уровень, некромантия (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (щепотка соли и по одной медной монетке на каждый глаз трупа, которые должны оставаться там всё время, пока активно заклинание)
**Длительность:** 10 дней

Вы касаетесь трупа или других останков. Пока заклинание активно, цель защищена от разложения и не может стать нежитью.

Это заклинание также увеличивает ограничение по времени, в течение которого труп можно воскресить, так как дни, проведённые под воздействием этого заклинания, не учитываются при подсчёте времени со дня смерти для таких заклинаний как *оживление*.

## Неудержимая пляска Отто
*6 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите одно существо, видимое в пределах дистанции. Цель начинает смешно танцевать на месте, шаркая ногами, притоптывая и подпрыгивая. Существа, которые не могут быть очарованы, обладают иммунитетом к этому заклинанию.

Танцующее существо должно использовать всё своё перемещение на танец, не покидая своё пространство и получая помеху к спасброскам Ловкости и броскам атаки. Пока цель находится под действием этого заклинания, другие существа совершают с преимуществом броски атаки по нему. Танцующее существо может действием совершить спасбросок Мудрости, чтобы вернуть контроль над телом. При успехе заклинание заканчивается.

## Нистулова ложная магия
*2 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (небольшой лоскут шёлка)
**Длительность:** 24 часа

Вы помещаете иллюзию на существо или предмет, которого касаетесь, чтобы заклинания школы Прорицания получали о нём ложную информацию. Целью может быть согласное существо или предмет, не несомый и не носимый другим существом.

При накладывании этого заклинания выберите один из описанных ниже эффектов или сразу оба. Эффект длится, пока активно заклинание. Если вы накладываете это заклинание на одно и то же существо или предмет каждый день в течение 30 дней, используя один и тот же эффект, иллюзия начинает длиться, пока не будет рассеяна.

***Ложная аура.*** Вы меняете то, как цель представляется для заклинаний и магических эффектов, таких как *обнаружение магии*, сканирующих магическую ауру. Вы можете немагический предмет заставить выглядеть магическим, магический предмет заставить выглядеть немагическим, или изменить магическую ауру предмета, чтобы казалось, что находящаяся в нём магия принадлежит другой школе магии, выбранной вами. Если вы использовали этот эффект на предмете, можете сделать так, что новая магия будет сразу видна существу, держащему его в руках.

***Маскировка.*** Вы меняете то, как цель представляется для заклинаний и магических эффектов, определяющих вид существ, таких как Божественное чувство паладина и триггер заклинания *знак*. Вы выбираете вид существа, и все заклинания и магические эффекты будут считать, что цель принадлежит этому виду или имеет это мировоззрение.

## Обет
*5 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** 30 дней

Вы отдаёте магическую команду существу, видимому в пределах дистанции, заставляя его оказать некую услугу или наоборот, не совершать чего-либо. Если существо может вас понять, оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно станет очарованным вами на время действия заклинания. Пока существо очаровано вами, оно получает

урон психической энергией 5к10 каждый раз, когда действует, противореча вашим инструкциям, но не чаще одного раза за день. Существо, не способное вас понять, не попадает под действие этого заклинания.

Вы можете отдать любую команду, кроме той, что однозначно будет самоубийственной. Если вы отдадите такую команду, заклинание оканчивается.

Вы можете окончить заклинание преждевременно, потратив на это действие. *Снятие проклятья, высшее восстановление* и *исполнение желаний* тоже оканчивают его.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 или 8 уровня, длительность равна 1 году. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, заклинание длится, пока не будет окончено одним из упомянутых выше заклинаний.

## Облако кинжалов

*2 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (осколок стекла)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы заполняете воздух крутящимися кинжалами в кубе с длиной ребра 5 футов, с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Существо получает рубящий урон 4к4, когда впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 2к4 за каждый уровень ячейки выше второго.

## Облако смерти

*5 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте сферу с радиусом 20 футов из ядовитого жёлто-зелёного тумана с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Этот туман огибает углы. Он существует, пока активно заклинание, или пока сильный ветер его не развеет, окончив длительность. Его пространство — сильно заслонённая местность.

Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Телосложения. Существо получает урон ядом 5к8 при провале или половину этого урона в случае успеха. Существо попадает под действие заклинания даже если задерживает дыхание или вообще не должно дышать.

Облако в начале каждого вашего хода перемещается на 10 футов прочь от вас, катясь по поверхности. Испарения, будучи тяжелее воздуха, стекаются вниз, и даже могут проникать в отверстия.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше пятого.

## Область истины

*2 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 10 минут

Вы создаёте магическую зону, защищающую от обмана в сфере с радиусом 15 футов с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Пока заклинание активно, существо, впервые за ход входящее в область этого заклинания или начинающее в ней ход, должно совершить спасбросок Харизмы. При провале существо не может умышленно лгать, находясь в указанном радиусе. Вы знаете, какие существа прошли спасбросок, а какие провалили.

Попавшее под действие заклинания существо знает о заклинании, и потому может избегать отвечать на вопросы, на которые оно предпочло бы солгать. Такие существа могут давать уклончивые ответы, пока принуждены говорить правду.

## Обнаружение болезней и яда

*1 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (лист тиса)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы можете ощущать присутствие и местонахождение ядов, ядовитых существ и болезней в пределах 30 футов от себя. Вы также распознаёте вид яда, ядовитого существа или болезни.

Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

## Обнаружение добра и зла

*1 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы знаете, есть ли в пределах 30 футов от вас аберрации, исчадия, небожители, нежить, феи или элементали, а также их местоположение. Кроме того, вы знаете, есть ли в пределах 30 футов от вас место или предмет, который был магически освящён или осквернён.

Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

## Обнаружение магии

*1 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, вы чувствуете присутствие магии в пределах 30 футов. Если вы почувствовали за счёт этого заклинания присутствие магии, вы можете действием увидеть слабую ауру вокруг видимого существа или предмета, несущего на себе магию, а также узнать школу этой магии, если она есть.

Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 1 футом камня, 1 дюймом обычного металла, тонким листом свинца или 3 футами дерева или земли.

### Обнаружение мыслей
*2 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (медная монетка)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, вы можете читать мысли некоторых существ. Если вы сотворили это заклинание, и в свой ход совершаете действие, вы можете сосредоточиться на одном существе, которое видите в пределах 30 футов. Если у выбранного существа Интеллект равен 3 или ниже, или если оно не может говорить ни на одном языке, оно не попадает под действие заклинания.

Вначале вы знаете поверхностные мысли существа — то, что находится в его сознании на текущий момент. Вы можете действием либо перенести внимание на мысли другого существа, либо попытаться углубиться в мысли текущего существа. Если вы погружаетесь глубже, цель должна совершить спасбросок Мудрости. В случае провала вы получаете понимание её мыслей (если есть), её эмоционального состояния, и того, что её больше всего заботит (а также то, что она любит и ненавидит). Если существо преуспеет, заклинание оканчивается. В любом случае, цель знает, что вы прощупывали её сознание, и если вы не перевели внимание на мысли другого существа, предыдущее существо может в свой ход действием совершить проверку Интеллекта, противопоставленную вашей проверке Интеллекта; в случае успеха заклинание оканчивается.

Вопросы, задаваемые устно цели, влияют на ход её мыслей, поэтому это заклинание чрезвычайно эффективно во время допросов.

Вы можете также использовать это заклинание для обнаружения присутствия мыслящих существ, которых вы не видите. Когда вы накладываете это заклинание, или позже, пока оно активно, потратив действие, вы можете поискать мысли существ в пределах 30 футов. Заклинание проницает большую часть барьеров, но блокируется 2 футами камня, 2 дюймами обычного металла или тонким листом свинца. Вы не можете обнаружить существ с Интеллектом 3 и ниже, а также тех, кто не говорят ни на одном языке.

Обнаружив таким методом присутствие существа, вы можете до окончания действия заклинания читать его мысли, как описано выше, даже если вы его не видите, но оно должно находиться в пределах дистанции.

### Образ
*3 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусок овечьей шерсти)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте образ предмета, существа или другого видимого явления, помещающийся в объёме в куб с длиной ребра 20 футов. Образ появляется в точке, которую вы видите в пределах дистанции, и существует, пока активно заклинание. Он выглядит абсолютно реальным, включая звук, запах и температуру, соответствующую этому предмету. Вы не можете создать жар или холод, достаточный для получения урона, звук, громкость которого может причинить урон звуком или оглушить существо, или запах, способный вызвать тошноту (такую как вонь троглодита).

Пока вы находитесь в пределах дистанции от иллюзии, вы можете действием заставить образ переместиться в любое место в пределах дистанции. Пока образ меняет местоположение, вы можете изменять его внешность, чтобы перемещение выглядело естественным. Например, если вы создаёте образ существа и перемещаете его, вы можете изменить образ, чтобы казалось, что оно идёт. Точно так же, вы можете заставить иллюзию издавать в разное время разные звуки, и даже заставлять её принимать участие в беседе, например.

Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё, и все прочие сенсорные эффекты иллюзии тоже притупляются.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, оно длится, пока не рассеется, не требуя от вас концентрацию.

## Общение

*5 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (благовоние и флакон святой или нечестивой воды)
**Длительность:** 1 минута

Вы связываетесь со своим божеством или божественным посредником и задаёте три вопроса, на которые можно ответить «да» или «нет». Вы должны задать вопросы пока заклинание активно. На каждый вопрос вы получаете правильный ответ.

Божественные создания не всегда всеведущи, поэтому вы можете получить ответ «неясно», если вопрос находится вне компетенции божества. Если односложный ответ может ввести в заблуждение или противоречит интересам божества, Мастер может выдать короткую фразу.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, существует накопительный шанс 25 процентов за каждое использование, начиная со второго, что вы не получите ответ. Мастер совершает этот бросок скрытно.

## Общение с природой

*5 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы ненадолго сливаетесь с природой и получаете знание об окружающей территории. На открытом воздухе заклинание даёт вам знание о землях в пределах 3 миль. В пещерах и естественном подземном окружении радиус 300 футов. Заклинание не действует там, где природа заменена конструкциями, например, в городах и подвалах.

Вы мгновенно получаете знание о трёх фактах на ваш выбор о следующих особенностях местности:

- местность и водоёмы
- преобладающие растения, минералы, животные и разумные существа
- мощные исчадия, небожители, нежить, феи и элементали
- влияние с других планов существования
- строения

Например, вы можете определить местонахождение мощной нежити, местонахождение чистой воды для питья и местонахождение окрестных поселений.

## Оглушающая кара

*4 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В следующий раз, когда вы попадёте по существу рукопашной атакой оружием, пока активно это заклинание, ваша атака пронзает не только его тело, но и сознание, и атака причиняет цели дополнительный урон психической энергией 4к6. Цель должна совершить спасбросок Мудрости. При провале она до конца своего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик, а также не может совершать реакции.

## Огненная буря

*7 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

В выбранном вами в пределах дистанции пространстве начинается огненная буря. Область бури состоит из 1–10 кубов с длиной ребра 10 футов, которые вы можете располагать как вам захочется. Каждый куб должен иметь хотя бы одну общую грань с другим кубом. Все существа в этом пространстве должны совершить спасбросок Ловкости. Они получают урон огнём 7к10 при провале, или половину этого урона при успехе.

Этот урон повреждает предметы и воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит. Если хотите, растения не будут затронуты этим заклинанием.

## Огненная стена

*4 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (небольшой кусочек фосфора)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте стену из огня на твёрдой поверхности в пределах дистанции. Вы можете создать стену до 60 футов в длину, 20 футов в высоту и 1 фут толщиной, или замкнутой кольцом стеной до 20 футов диаметром, 20 футов высотой и толщиной 1 фут. Стена непрозрачная и существует, пока активно заклинание.

Когда стена появляется, все существа в её области должны совершить спасбросок Ловкости. При провале они получают урон огнём 5к8 или половину этого урона при успехе.

Одна сторона стены, выбранная при накладывании заклинания, причиняет урон огнём 5к8 всем существам, оканчивающим ход в пределах 10 футов от этой стороны или внутри стены. Существа получают такой же урон когда впервые за ход входят в стену или оканчивают там ход. Другая сторона стены не причиняет урон.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

### Огненные ладони
*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (15-футовый конус)
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Соединив ладони и растопырив пальцы веером, вы испускаете из них тонкие языки пламени. Все существа в пределах 15-футового конуса должны совершить спасброски Ловкости. Существо получает урон огнём 3к6 в случае провала и половину этого урона в случае успеха.

Пламя поджигает все горючие предметы, никем не несомые и не носимые.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

### Огненный снаряд
*Заговор, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы кидаете сгусток огня в существо или предмет в пределах дистанции. Совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём 1к10. Горючие предметы, по которым попало это заклинание, воспламеняются, если их никто не несёт и не носит.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к10, когда вы достигаете 5 уровня (2к10), 11 уровня (3к10), 17 уровня (4к10).

### Огненный шар
*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С, М (крошечный шарик из гуано летучей мыши и серы)
**Длительность:** Мгновенная

Яркий луч вылетает из вашего указательного пальца в точку, выбранную вами в пределах дистанции, где и происходит взрыв пламени с гулким рёвом. Все существа в пределах сферы с радиусом 20 футов с центром в этой точке должны совершить спасбросок Ловкости. Цель получает урон огнём 8к6 при провале или половину этого урона при успехе. Этот огонь огибает углы. Он воспламеняет горючие предметы, которые никто не несёт и не носит.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

### Огненный щит
*4 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя

**Компоненты:** В, С, М (кусочек фосфора или светлячок)
**Длительность:** 10 минут

На время длительности заклинания ваше тело покрывается тонким слоем пламени, испускающим яркий свет в пределах 10-футового радиуса и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Вы можете досрочно окончить это заклинание действием.

Это пламя предоставляет вам либо тёплый щит, либо прохладный щит, на ваш выбор. Тёплый щит даёт вам сопротивление к урону холодом, а прохладный щит даёт сопротивление к урону огнём.

Кроме того, каждый раз, когда существо, находящееся в пределах 5 футов от вас, попадает по вам рукопашной атакой, щит испускает пламя. Атакующий получает урон огнём 2к8 в случае тёплого щита или урон холодом 2к8 в случае прохладного щита.

## Огонь фей

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Все предметы в кубе с длиной ребра 20 футов в пределах дистанции подсвечиваются синим, зелёным или фиолетовым цветом (на ваш выбор). Все существа в этой области тоже подсвечиваются, если проваливают спасбросок Ловкости. На время длительности заклинания подсвеченные предметы и существа испускают тусклый свет в радиусе 10 футов.

Все броски атаки по затронутым существам и предметам совершаются с преимуществом, если атакующий видит их, и эти существа и предметы не получают преимуществ от невидимости.

## Оживление

*5 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (бриллиант, стоящий как минимум 500 зм, расходуемый заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Вы возвращаете к жизни мёртвое существо, которого касаетесь, при условии, что оно мертво не более 10 дней. Если душа этого существа может воссоединиться с телом и хочет этого, существо воскрешается с 1 хитом.

Это заклинание также нейтрализует все яды и исцеляет немагические болезни, бывшие у существа в момент смерти. Однако это заклинание не снимает магические болезни, проклятья и подобные эффекты; если их не снять до накладывания этого заклинания, они снова начнут действовать, когда существо оживёт. Это заклинание не может оживить нежить.

Это заклинание исцеляет все раны, но не восстанавливает отсутствующие части тела. Если у существа отсутствуют жизненно важные части тела — например, голова — заклинание автоматически проваливается.

Возвращение к жизни — тяжёлое испытание. Цель получает штраф −4 ко всем броскам атаки, спасброскам и проверкам характеристик. Каждый раз, когда цель заканчивает длительный отдых, штраф уменьшается на 1, пока не исчезнет полностью.

## Оживление вещей

*5 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

По вашему приказу оживают предметы. Выберите до десяти немагических предмета в пределах дистанции, которые никто не несёт и не носит. Цели Среднего размера считаются за два предмета, Большие цели считаются за четыре предмета, Огромные цели считаются за восемь предметов. Оживлять предметы с размером больше Огромного нельзя. Все цели оживают и становятся существами под вашим контролем до окончания действия заклинания или пока их хиты не уменьшатся до 0.

Вы можете бонусным действием мысленно отдать приказ существу, созданному этим заклинанием, если оно находятся в пределах 500 футов от вас (если вы контролируете несколько существ, вы можете отдавать один и тот же приказ любому количеству из них одновременно). Вы решаете, какое действие совершит это существо, и куда оно переместится в следующем ходу, или вы можете отдать общий приказ, например, охранять комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, существо будет всего лишь защищаться от врагов. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена.

### Параметры оживлённого предмета

| Размер | Хиты | КД | Атака | Сил | Лов |
|---|---|---|---|---|---|
| Крошечный | 20 | 18 | +8 к атаке, урон 1к4 + 4 | 4 | 18 |
| Маленький | 25 | 16 | +6 к атаке, урон 1к8 + 2 | 6 | 14 |
| Средний | 40 | 13 | +5 к атаке, урон 2к6 + 1 | 10 | 12 |
| Большой | 50 | 10 | +6 к атаке, урон 2к10 + 2 | 14 | 10 |
| Огромный | 80 | 10 | +8 к атаке, урон 2к12 + 4 | 18 | 6 |

Оживлённый предмет является конструктом с КД, хитами, атаками, Силой и Ловкостью, зависящими от его размера. Его Телосложение 10, Интеллект и Мудрость 3, а Харизма 1. Его скорость 30 футов; если у предмета нет ног или других придатков, которые можно использовать для перемещения, то он получает скорость полёта 30 футов и может парить. Если предмет прикреплён к поверхности или большему предмету, например, это цепь, прикреплённая к стене, его скорость равна 0. Он обладает слепым зрением в радиусе 30 футов и ничего не воспринимает за этими пределами. Когда хиты оживлённого предмета опускаются до 0, он возвращает себе свой обычный облик, а излишний урон переносится на оригинальный облик.

Если вы приказываете предмету атаковать, он может совершить одну рукопашную атаку по существу в пределах 5 футов от него. Он совершает размашистую атаку с бонусом атаки и дробящим уроном, зависящим от его размера. Мастер может постановить, что этот предмет причиняет рубящий или колющий урон.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы можете оживить два дополнительных предмета за каждый уровень ячейки выше пятого.

## Окаменение

*6 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (щепотка извести, воды и земли)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь сделать каменным одно существо, которое видите в пределах дистанции. Если тело цели состоит из плоти, она должна совершить спасбросок Телосложения. При провале она становится опутанной, так как плоть начитает отвердевать. В случае успеха существо не попадает под действие заклинания.

Существо, опутанное этим заклинанием, должно совершать спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. Если оно успешно спасается от этого заклинания три раза, оно оканчивается. Если оно провалит спасбросок три раза, оно превращается в камень и получает состояние «окаменевшее» на время длительности заклинания. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными; отслеживайте их отдельно, пока не накопится три вида чего-то одного.

Если существо физически ломается, будучи окаменевшим, при возвращении в обычное тело оно сохраняет все полученные деформации.

Если вы сохраняете концентрацию на этом заклинании до максимально возможного времени, существо становится окаменевшим до снятия эффекта.

## Опознание

*1 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (жемчужина, стоящая как минимум 100 зм, и перо совы)
**Длительность:** Мгновенная

Вы выбираете один предмет, не переставая касаться его во время всего накладывания заклинания. Если это магический предмет, вы узнаёте его свойства, способ их использования, требуется ли для использования настройка на него, и сколько осталось зарядов, если они есть. Вы узнаёте, действуют ли в данный момент заклинания на этот предмет, и что это за заклинания. Если предмет был создан заклинанием, вы узнаёте, что это было за заклинание.

Если вы вместо этого во время накладывания заклинания касаетесь существа, вы узнаёте, какие заклинания в данный момент действуют на него.

## Опутывание

*1 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Из точки в пределах дистанции на площади квадрата с длиной стороны в 20 футов вырастают цепкие травы и плети. Пока заклинание активно, эти растения превращают землю в труднопроходимую местность.

Существа, находящиеся в этой области, когда вы накладываете заклинание, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе они станут опутанными растениями до окончания действия заклинания. Опутанное растениями существо может действием совершать проверки Силы против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно освобождается.

Когда заклинание оканчивается, вызванные растения увядают.

## Опутывающий удар

*1 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы в следующий раз попадёте по существу атакой рукопашным оружием, пока заклинание активно, в точке удара появляется извивающаяся масса растений с шипами, и цель должна преуспеть в спасброске Силы, иначе она станет опутана магическими плетьми, пока заклинание активно. Существа с размером Большое и ещё больше совершают этот спасбросок с преимуществом. Если цель преуспевает в спасброске, плети усыхают.

Будучи опутанной этим заклинанием, цель получает колющий урон 1к6 в начале каждого своего хода. Опутанное существо или существо, способное коснуться его, может действием совершить проверку Силы против Сл ваших заклинаний. При успехе цель освобождается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Ослепляющая кара

*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы в следующий раз попадёте по существу атакой рукопашным оружием, пока заклинание активно, ваше оружие вспыхивает ярким светом, и атака причиняет цели дополнительный урон излучением 3к8. Кроме того, цель должна преуспеть в спасброске Телосложения, иначе она станет ослеплённой до окончания заклинания.

Ослеплённое этим заклинанием существо совершает спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. В случае успеха оно перестаёт быть ослеплённым.

## Остановка времени

*9 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы ненадолго останавливаете поток времени для всех кроме себя. Для всех остальных существ время перестаёт течь, а вы получаете 1к4 + 1 ход подряд, во время которых можете совершать действия и перемещаться как обычно.

Это заклинание оканчивается, если одно из ваших действий, совершённых за этот период, или любой из эффектов, созданных вами за этот период, воздействует на других существ или предмет, несомый или носимый кем-то другим. Кроме того, заклинание оканчивается, если вы перемещаетесь в место, находящееся более чем в 1000 футов от того места, где вы его активировали.

## Отилюков ледяной шар
*6 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 300 футов
**Компоненты:** В, С, М (маленький хрустальный шар)
**Длительность:** Мгновенная

Шарик холодной энергии слетает с ваших пальцев и устремляется к точке на ваш выбор в пределах дистанции, где взрывается сферой с радиусом 60 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон холодом 10к6. При успехе оно получает половину урона.

Если шар попадает в воду или жидкость, состоящую в основном из воды (исключая водных существ), он замораживает жидкость на глубину 6 дюймов в пределах квадрата с длиной стороны 30 футов. Лёд существует 1 минуту. Существа, плававшие по поверхности замороженной воды, сковываются льдом. Скованное существо может действием совершать проверки Силы против Сл ваших заклинаний, чтобы высвободиться.

Если хотите, можете не метать шар после накладывания этого заклинания. В этом случае в вашей руке появляется маленький прохладный шарик размером со снаряд для пращи. В любое время вы или существо, которому вы отдадите шарик, может метнуть его рукой (дистанция 40 футов) или из пращи (обычная дистанция пращи). При столкновении он взрывается с тем же эффектом, что и при обычном использовании этого заклинания. Вы можете уничтожить шарик, не взрывая его. Через 1 минуту, если шарик ещё не взорвался, он взрывается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон увеличиваетс я на 1к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

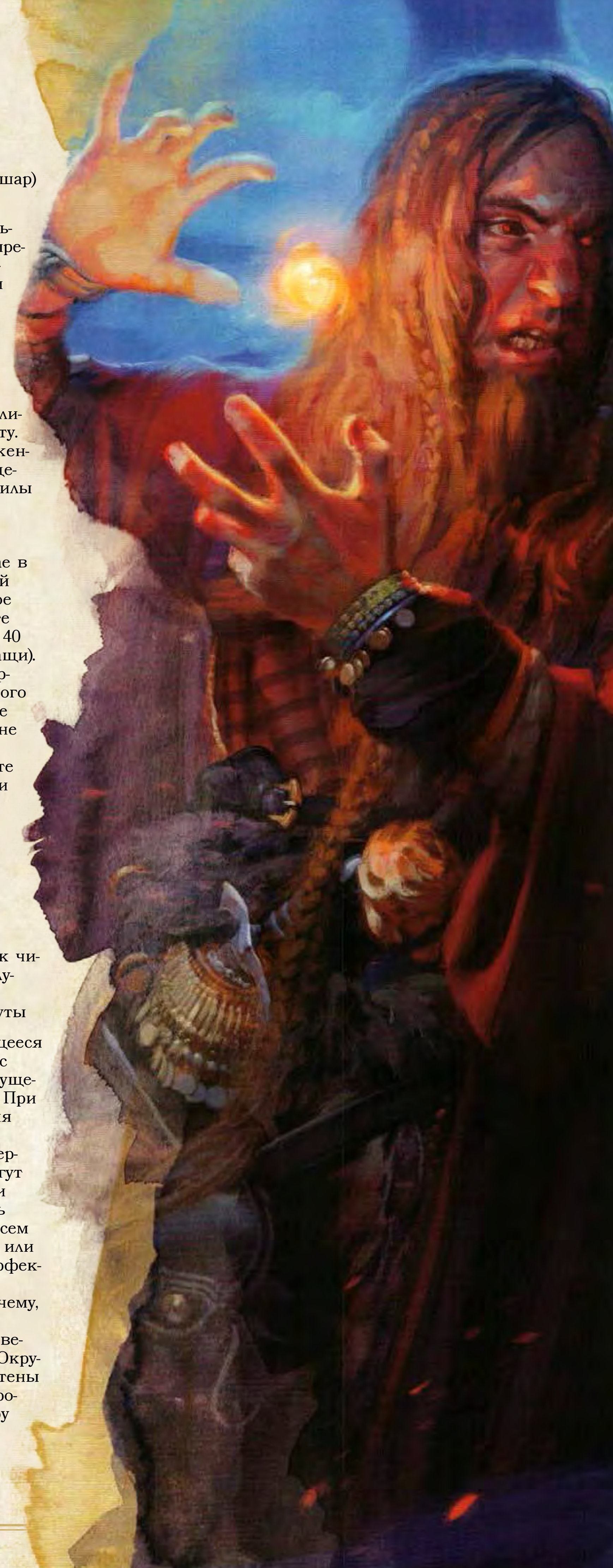
## Отилюков упругий шар
*4 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (полусферический кусочек чистого кристалла и такая же по размерам полусфера из гуммиарабика)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Сфера из мерцающей силы окружает находящееся в пределах дистанции существо или предмет с размером не больше Большого. Нежелающее существо должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо окружается сферой на время действия заклинания.

Ничто — ни физические предметы, ни энергия, ни эффекты прочих заклинаний — не могут проходить через этот барьер, как внутрь, так и наружу, хотя существо в сфере может дышать нормально. Сфера обладает иммунитетом ко всем видам урона, и находящееся внутри существо или предмет не может получать урон от атак и эффектов, исходящих снаружи, но и находящееся в сфере существо не может причинить урон ничему, что находится снаружи.

Сфера ничего не весит, и она достаточно велика, чтобы вместить существо или предмет. Окружённое существо может действием толкать стены сферы и таким образом перемещаться со скоростью, уменьшенной вдвое. Точно так же, сферу могут поднять и переносить другие существа.



Заклинание *распад*, нацеленное на сферу, уничтожает её, не причиняя вреда тому, что находится внутри.

## Открывание

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Выберите предмет, видимый в пределах дистанции. Это может быть дверь, ящик, сундук, кандалы, навесной замок, или другой предмет, содержащий обычное или магическое средство, предотвращающее доступ.

Цель, запертая обычным замком, заклинившая или запертая на засов, становится незапертой, незаклинившей, а засовы сами открываются. Если на предмете было несколько замков, открывается только один из них.

Если вы выбрали цель, запертую *волшебным замком*, это заклинание подавляется на 10 минут, во время которых цель может открываться и закрываться как обычно.

Когда вы накладываете это заклинание, от цели исходит громкий стук, слышимый с расстояния в 300 футов.

## Отражения

*2 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 минута

В вашем пространстве появляются три ваших иллюзорных копии. Пока заклинание активно, копии перемещаются вместе с вами и подражают вашим действиям, двигаясь так, что невозможно понять, кто из вас настоящий. Вы можете действием распустить свои копии.

Каждый раз, когда существо нацеливается на вас атакой, пока заклинание активно, бросайте к20, чтобы определить, не попала ли атака вместо вас по одной из ваших копий.

Если у вас три копии, вы должны выбросить «6» или больше, чтобы сделать целью копию. Если копий две, выбросить нужно «8» или больше. Если копия одна, вы должны выбросить «11» или больше.

КД копии равен 10 + ваш модификатор Ловкости. Если атака попала по копии, она уничтожается. Копию может уничтожить только атака, попавшая по ней. Она игнорирует остальной урон и эффекты. Заклинание оканчивается, если все три копии будут уничтожены.

Существо не попадает под действие этого заклинания, если не может видеть, если полагается на другие чувства кроме зрения, например, на слепое зрение, или если может видеть сквозь иллюзию, например, при помощи истинного зрения.

## Охранные руны

*3 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (благовония и растолчённый бриллиант, стоящий как минимум 200 зм, расходуемый заклинанием)
**Длительность:** Пока не будут рассеяны или пока не сработают

Когда вы накладываете это заклинание, вы рисуете руну, причиняющую вред другим существам, либо на поверхности (такой как стол или часть пола или стены) либо в предмете, который можно закрыть (книга, свиток или сундук с сокровищами), спрятав, таким образом, руну. Если вы выбрали поверхность, руна может покрывать площадь диаметром не больше 10 футов. Если вы выбрали предмет, он должен быть неподвижным; если предмет переместят более чем на 10 футов от того места, где вы активируете заклинание, руна сломается, и заклинание окончится, не срабатывая.

Руна практически невидимая, и для её обнаружения требуется успешная проверка Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний.

Вы решаете, что вызовет срабатывание руны, когда накладываете заклинание. Руны, написанные на поверхности, обычно срабатывают от касания, вставания на неё, снимания предмета, стоящего на руне, приближения на определённое расстояние, или манипулирования предметом, на котором начертана руна. Для рун, начертанных внутри предметов, чаще всего выбирают открывание, приближение на определённое расстояние, взгляд, брошенный на руну или попытку её прочтения. После того как руна сработает, заклинание оканчивается.

Вы можете внести уточнения, чтобы заклинание срабатывало только в определённых обстоятельствах или при соблюдении внешних признаков (таких как рост и вес), вид существа (например, руна может защищать только от аберраций и дроу), или мировоззрение. Вы можете также определить условия, при которых существо не будет активировать руну, например, произношение пароля.

Когда вы наносите руну, выберите *взрывную руну* или *заклинательную руну.*

***Взрывная руна.*** Когда эта руна срабатывает, она испускает магическую энергию сферой с радиусом 20 футов с центром на руне. Эта сфера огибает углы. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Ловкости. Существо получает урон звуком, кислотой, огнём, холодом или электричеством 5к8 при провале (вид урона вы выбираете при начертании руны), или половину этого урона при успехе.

***Заклинательная руна.*** Вы можете сохранить подготовленное заклинание с уровнем не выше 3 в руне, наложив его частью начертания руны. Заклинание должно нацеливаться на одно существо или область. При этом заклинание временно не вступает в силу. Когда руна срабатывает, хранящееся заклинание активируется. Если у заклинания есть цель, целью становится существо, вызвавшее срабатывание руны. Если заклинание действует на область, центр этой области будет на этом существе. Если заклинание призывает враждебных существ или создаёт вредоносные предметы или ловушки, они появляются как можно ближе к нарушителю и атакуют его. Если заклинание требует концентрации, оно длится до конца своей максимальной длительности.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон от *взрывной руны* увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше третьего. Если вы накладывали *заклинательную руну*, вы можете хранить в ней заклинание с уровнем, равным уровню ячейки, использованной для *охранных рун.*

## Охраняющая связь

*2 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание

**Компоненты:** В, С, М (пара платиновых колец, стоящая как минимум 50 зм каждое, которые вы с целью должны носить на время действия заклинания)
**Длительность:** 1 час

Это заклинание защищает согласное существо, которого вы касаетесь, и создаёт мистическую связь между вами. Пока цель находится в пределах 60 футов от вас, она получает бонус +1 к КД и спасброскам, а также сопротивление ко всем видам урона. Кроме того, каждый раз, когда она получает урон, вы получаете такое же количество урона.

Это заклинание оканчивается, если ваши хиты опускаются до 0 или если расстояние между вами и целью становится больше 60 футов. Оно также заканчивается, если это заклинание наложить повторно на одно из связанных существ. Вы также можете окончить это заклинание действием.

## Очарование личности

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 час

Вы пытаетесь очаровать гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Он должен совершить спасбросок Мудрости, с преимуществом, если вы или ваши спутники сражаетесь с ним. Если он проваливает спасбросок, он очарован вами, пока заклинание активно или пока вы или ваши спутники не причините ему вред. Очарованное существо считает вас своим другом. Когда заклинание оканчивается, существо знает, что было очаровано вами.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого. Эти существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, чтобы вы могли на них нацелиться.

## Очищение пищи и питья

*1 уровень, преобразование (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вся немагическая еда и питьё в пределах сферы с радиусом 5 футов с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции, очищается и избавляется от ядов и болезней.

## Падение пёрышком

*1 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 реакция, совершаемая вами, когда вы или существо в пределах 60 футов от вас начинаете падать
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, М (небольшое перо или кусочек пуха)
**Длительность:** 1 минута

Выберите до пяти падающих существ в пределах дистанции. До окончания действия заклинания их скорость падения уменьшается на 60 футов в раунд. Если такое существо приземлится до окончания заклинания, оно не получает урон от падения и может приземлиться на ноги, и тогда заклинание оканчивает действие на него.

## Палящая кара

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Когда вы в следующий раз попадёте по существу рукопашной атакой оружием, пока заклинание активно, ваше оружие вспыхивает ярким белым светом, и атака причиняет цели дополнительный урон огнём 1к6 и поджигает её. Пока заклинание активно, цель в начале каждого своего хода должна совершать спасбросок Телосложения. При провале она получает урон огнём 1к6. При успехе заклинание заканчивается. Если цель или существо, находящееся в пределах 5 футов от неё, потратит действие на тушение пламени, или если какой-то другой эффект потушит пламя (например, погружение в воду), заклинание тоже закончится.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, первичный дополнительный урон от атаки увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Палящий луч

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы создаёте три огненных луча и направляете их на целей, находящихся в пределах дистанции. Это может быть одна или несколько целей.

Для каждого луча совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём 2к6.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы создаёте один дополнительный луч за каждый уровень ячейки выше второго.

## Паук

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (капля битума и паук)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы касаетесь, получает возможность перемещаться вверх, вниз и вдоль вертикальных поверхностей, а также по потолкам, оставляя руки свободными. Цель также получает скорость лазания, равную своей скорости ходьбы.

## Паутина

*2 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек паутины)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаёте массу густой и клейкой паутины в точке на ваш выбор в пределах дистанции. Паутина заполняет куб с длиной ребра 20 футов на время длительности заклинания. Паутина является труднопроходимой местностью и слабо заслоняет местность.

Если паутина не прикована к двум прочным структурам (таким как стены или деревья) и не разложена по полу, стене или потолку, созданная паутина опадает сама, и заклинание оканчивается в начале вашего следующего хода. Паутина, разложенная по плоской поверхности, обладает толщиной 5 футов.

Все существа, начинающие ход в паутине, или входящие в неё в свой ход, должны совершать спасбросок Ловкости. При провале существо становится опутанным, пока остаётся в паутине, или пока не вырвется.

Существо, опутанное паутиной, может действием совершить проверку Силы против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно перестаёт быть опутанным.

Паутина огнеопасна. Любой 5-футовый куб паутины, соприкоснувшийся с огнём, сгорает за 1 раунд, причиняя урон огнём 2к4 всем существам, начинающим ход в огне.

## Переносящая дверь

*4 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 500 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы телепортируетесь в другое пространство в пределах дистанции. Вы оказываетесь точно в выбранном месте. Это может быть место, которое вы видели, которое вы представляете, или которое вы можете описать указаниями направления и расстояния, например, «200 футов подо мной» или «на северо-запад, вверх под углом 45 градусов, на 300 футов».

Вы можете взять с собой предметы, если их вес позволяет вам их нести. Вы также можете взять с собой одно согласное существо, с размером не больше вашего, которое тоже может нести дозволенный вес предметов. При накладывании заклинания существо должно находиться в пределах 5 футов от вас.

Если вы должны оказаться в месте, уже занятом существом или предметом, вы и все перемещающиеся с вами существа получаете урон силовым полем 4к6, и заклинание вас не телепортирует.

## Перст смерти

*7 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы посылаете негативную энергию в видимое вами существо в пределах дистанции, вызывая у него сильную боль. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала она получает урон некротической энергией 7к8 + 30, или половину этого урона в случае успеха. Гуманоид, убитый этим заклинанием, воскресает в начале вашего следующего хода как зомби, постоянно находящийся под вашим командованием и выполняющий ваши устные команды.

## Пир героев

*6 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** 30 футов

**Компоненты:** В, С, М (инкрустируемая драгоценными камнями чаша, стоящая как минимум 1 000 зм, расходуемая заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Вы организовываете шикарный пир, включая великолепные пищу и питьё. Пир совершается в течение 1 часа, и исчезает по прошествии этого времени, но положительные эффекты не вступают в силу, пока этот час не пройдёт. В пире могут принимать участие до двенадцати других существ.

Существо, принявшее участие в пиршестве, получает несколько преимуществ. Оно излечивается от всех болезней и ядов, приобретает иммунитет к ядам и состоянию испуга, совершает спасброски Мудрости с преимуществом. Максимум его хитов увеличивается на 2к10, и оно получает такое же количество хитов. Все эти преимущества длятся 24 часа.

## Планарные узы

*5 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (ювелирное украшение, стоящее как минимум 1 000 зм, расходуемое заклинанием)
**Длительность:** 24 часа

При помощи этого заклинания вы можете попытаться подчинить исчадие, небожителя, фею или элементаля. Существо должно находиться в пределах дистанции весь период накладывания заклинания (обычно для этого существо призывается в центр вывернутого *магического круга*). В конце накладывания заклинания цель должна совершить спасбросок Харизмы. При провале она должна служить вам, пока заклинание активно. Если существо было призвано или создано другим заклинанием, то длительность того заклинания увеличивается, чтобы совпадать с длительностью этого заклинания.

Подчинённое существо должно выполнять ваши инструкции. Вы можете приказать ему сопровождать вас в приключении, охранять место, или передать послание. Существо выполняет ваши инструкции буквально, и если оно враждебно по отношению к вам, оно будет искать возможность помешать вам. Если существо выполняет ваши инструкции до того как заклинание оканчивается, оно отправляется к вам, чтобы сообщить об этом, если вы с ним находитесь на одном плане существования. Если вы находитесь на разных планах, оно возвращается к месту, где вы подчинили его, и остаётся там, пока заклинание не окончится.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку большего уровня, длительность увеличивается до 10 дней при использовании ячейки 6 уровня, 30 дней при использовании ячейки 7 уровня, 180 дней при использовании ячейки 8 уровня, и года и одного дня при использовании ячейки 9 уровня.

## Планарный союзник

*6 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы просите иномировую сущность оказать помощь. Сущность должна быть известна вам: это может быть бог, предтеча, демонический повелитель или другая сущность космического масштаба. Эта сущность посылает вам своего верного небожителя, элементаля или исчадие, создавая его в свободном пространстве в пределах дистанции. Если вы знаете имя конкретного существа, вы можете произнести его в момент накладывания заклинания, чтобы попросить прислать его, но вы всё равно можете получить другое существо (на выбор Мастера).

Когда существо появляется, оно не обязано что-либо делать. Вы можете просить его выполнить услугу в обмен на некую плату, но оно не обязано соглашаться. Услуга может быть как простой (перелёт над пропастью, помощь в сражении), так и комплексной (слежка за врагом, защита во время исследования подземелья). Для заключения сделки вы должны иметь возможность как-то общаться с существом.

Плата может быть разной. Небожитель может потребовать пожертвования золота или магических предметов для храма, а исчадие может потребовать жертвоприношение существа или сокровища в дар. Некоторые существа могут обменивать свои услуги на ваши услуги.

Обычно задание, длительность которого можно измерить минутами, стоит по 100 зм за минуту. Задание, измеряемое часами, требует 1 000 за час. Задача, измеряемая днями (не более 10 дней) требует 10 000 зм за каждый день. Мастер может корректировать размер оплаты, основываясь на обстоятельствах, в которых вы используете это заклинание. Если задача связана с характером существа, оплата может быть уменьшена вдвое или вообще устранена. Неопасные задачи обычно требуют половину оплаты, а особо опасные поручения могут требовать увеличенной награды. Существа редко соглашаются на самоубийственные задания.

Выполнив поручение, или после оговорённого срока существо возвращается на свой домашний план после отчёта вам, если это не противоречит задаче и вообще возможно. Если вы не сошлись в цене, существо мгновенно возвращается на домашний план.

Существо, которому поручено войти в состав вашего отряда, считается его членом, и получает свою долю опыта.

## Пляшущая молния

*6 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек меха; кусок янтаря, стекла или кристаллический жезл; три серебряные булавки)
**Длительность:** Мгновенная

Вы создаёте разряд молнии, которая дугой бьёт цель, выбранную и видимую вами в пределах дистанции. Затем три разряда перепрыгивают с неё на другие цели, которых может быть не больше трёх, каждая из которых должна находиться в пределах 30 футов от первой цели. Цель может быть существом или предметом, и может быть целью только одного разряда.

Цель должна совершить спасбросок Ловкости. Цель получает урон электричеством 10к8 при провале спасброска или половину этого урона в случае успеха.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, из первой цели бьёт дополнительный разряд в другую цель за каждый уровень ячейки выше шестого.

## Пляшущие огоньки
*Заговор, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек фосфора, гнилушка или светлячок)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте до четырёх огоньков размером с факел в пределах дистанции, делая их похожими на факелы, фонари или светящиеся сферы, парящие в воздухе. Вы можете также объединить четыре огонька в одну светящуюся человекоподобную фигуру Среднего размера. Какую бы форму вы не выбрали, каждый огонёк излучает тусклый свет в радиусе 10 футов.

Вы можете бонусным действием в свой ход переместить огоньки на 60 футов в новое место в пределах дистанции. Каждый огонёк должен находиться в пределах 20 футов от другого огонька, созданного этим заклинанием, и огонёк тухнет, если оказывается за пределами дистанции заклинания.

## Подводное дыхание
*3 уровень, преобразование (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (камыш или соломинка)
**Длительность:** 24 часа

Это заклинание дарует на время своего действия до десяти существам, видимым вами в пределах дистанции, способность дышать под водой. Эти существа сохраняют и обычное дыхание.

## Подмога
*2 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (полоска белой ткани)
**Длительность:** 8 часов

Ваше заклинание наделяет союзников стойкостью и решимостью. Выберите до трёх существ в пределах дистанции. На время длительности максимум хитов и текущие хиты всех целей увеличиваются на 5.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, хиты целей увеличиваются ещё на 5 за каждый уровень ячейки выше второго.

## Подобие
*7 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 12 часов
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (снег или лёд в количестве, достаточном для создания точной копии существа; немного волос, обрезков ногтей или других частей тела этого существа, помещаемые в снег или лёд; и толчёный рубин стоимостью 1500 зм, которым посыпается копия, и который расходуется заклинанием)
**Длительность:** Пока не рассеется

Вы создаёте иллюзорную копию зверя или гуманоида, который находится в пределах дистанции всё время, пока активируется заклинание. Копия является существом, частично реальным, созданным изо льда или снега, и она может совершать действия и вести себя как настоящее существо. Оно выглядит так же, как оригинал, но у него только половина от максимума хитов, и оно создаётся без снаряжения. Во всём остальном иллюзия использует все параметры копируемого существа.

Копия дружелюбна по отношению к вам и указанным вами существам. Она подчиняется вашим устным командам, перемещается и действует согласно вашей воле, и в сражении действует в ваш ход. Копия не может обучаться и становиться сильнее, так что она никогда не повышает уровень и характеристики, и не может восстанавливать использованные ячейки заклинаний.

Если копия получает урон, вы можете исправлять его в алхимической лаборатории, используя редкие травы и минералы стоимостью 100 за каждый восстанавливаемый хит. Копия существует, пока её хиты не опустятся до 0, после чего она превращается в снег и мгновенно тает.

Если вы используете это заклинание ещё раз, существующие активные копии, созданные вами этим заклинанием, мгновенно уничтожаются.

## Подсматривание
*3 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** 1 миля
**Компоненты:** В, С, М (фокусировка, стоящая как минимум 100 зм, и либо украшенный камнями рог для подслушивания, либо стеклянный глаз для подсматривания)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте невидимый сенсор в пределах дистанции в известном вам месте (месте, которое вы уже видели или посещали) или очевидном месте, незнакомом вам (например, за дверью, за углом, или в роще деревьев). Сенсор остаётся на месте, и его нельзя атаковать или как-то с ним взаимодействовать.

Накладывая заклинание, вы выбираете зрение или слух. Вы можете использовать выбранное чувство через сенсор, как если бы вы находились на его месте. Вы можете действием переключаться между зрением и слухом.

Существо, способное увидеть сенсор (например, находящееся под заклинанием *видение невидимого* или с истинным зрением) видит светящийся нематериальный шарик размером с ваш кулак.

## Подчинение зверя
*4 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь взять под контроль зверя, которого видите в пределах дистанции. Зверь должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе он станет очарован вами на время действия заклинания. Если вы или дружественные вам существа сражаются с ним, он совершает спасбросок с преимуществом.

Пока зверь очарован, вы обладаете телепатической связью с ним, пока вы оба находитесь на одном плане существования. При помощи этой связи вы можете отдавать ему команды, пока находитесь в сознании (действие не требуется), и он должен будет их выполнять. Вы можете указать общее действие, такое как «атакуй вон то существо», «беги отсюда» или «принеси вот это». Если существо выполняет приказ и не получает дальнейших указаний от вас, оно в меру своих сил обороняется и защищает себя.

Вы можете действием захватить полный контроль над целью. До конца вашего следующего хода существо совершает только выбранные вами действия, и не делает ничего, что вы ему не позволяете. В это время вы можете заставлять существо совершать реакции, но при этом вы тратите и свою реакцию тоже.

Каждый раз, когда цель получает урон, она совершает новый спасбросок Мудрости от этого заклинания. В случае успеха заклинание оканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 5, концентрацию можно поддерживать до 10 минут. Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 6, концентрацию можно поддерживать до 1 часа. Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 7 или выше, концентрацию можно поддерживать до 8 часов.

## Подчинение личности

*5 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь взять под контроль гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Он должен преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет очарованным вами на время действия заклинания. Если вы или дружественные вам существа сражаются с ним, он совершает спасбросок с преимуществом.

Пока существо очаровано, вы обладаете телепатической связью с ним, пока вы оба находитесь на одном плане существования. При помощи этой связи вы можете отдавать ему команды, пока находитесь в сознании (действие не требуется), и оно должно будет их выполнять. Вы можете указать общее действие, такое как «атакуй вон то существо», «беги отсюда» или «принеси вот это». Если существо выполняет приказ и не получает дальнейших указаний от вас, оно в меру своих сил обороняется и защищает себя.

Вы можете действием захватить полный контроль над целью. До конца вашего следующего хода существо совершает только выбранные вами действия, и не делает ничего, что вы ему не позволяете. В это время вы можете заставлять существо совершать реакции, но при этом вы тратите и свою реакцию тоже.

Каждый раз, когда цель получает урон, она совершает новый спасбросок Мудрости от этого заклинания. В случае успеха заклинание оканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 6, концентрацию можно поддерживать до 10 минут. Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 7, концентрацию можно поддерживать до 1 часа. Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 8 или выше, концентрацию можно поддерживать до 8 часов.

## Подчинение чудовища

*8 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы пытаетесь взять под контроль существо, которого видите в пределах дистанции. Существо должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе оно станет очарованным вами на время действия заклинания. Если вы или дружественные вам существа сражаются с ним, оно совершает спасбросок с преимуществом.

Пока существо очаровано, вы обладаете телепатической связью с ним, пока вы оба находитесь на одном плане существования. При помощи этой связи вы можете отдавать ему команды, пока находитесь в сознании (действие не требуется), и оно должно будет их выполнять. Вы можете указать общее действие, такое как «атакуй вон то существо», «беги отсюда» или «принеси вот это». Если существо выполняет приказ и не получает дальнейших указаний от вас, оно в меру своих сил обороняется и защищает себя.

Вы можете действием захватить полный контроль над целью. До конца вашего следующего хода существо совершает только выбранные вами действия, и не делает ничего, что вы ему не позволяете. В это время вы можете заставлять существо совершать реакции, но при этом вы тратите и свою реакцию тоже.

Каждый раз, когда цель получает урон, она совершает новый спасбросок Мудрости от этого заклинания. В случае успеха заклинание оканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание с уровнем ячейки 9, концентрацию можно поддерживать до 8 часов.

## Поиск животных или растений

*2 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (кусочек меха ищейки)
**Длительность:** Мгновенная

Назовите определённый вид зверя или растения. Сконцентрировавшись на голосе природы в окружении, вы узнаёте направление и расстояние до ближайшего существа или растения этого вида в пределах 5 миль, если они вообще есть.

## Поиск ловушек

*2 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы чувствуете присутствие любых ловушек в пределах дистанции, находящихся в пределах линии обзора. Для этого заклинания ловушкой считается всё, что причиняет неожиданный эффект, считающийся для вас вредным или нежелательным, и специально подготовленный таким своим создателем. Таким образом, это заклинание почувствует область, защищённую заклинанием *сигнал тревоги*, *охранные руны*, или механической ловушкой, но не распознает ветхий пол, неустойчивый потолок, или промоину в земле.

Это заклинание просто даёт знать, что ловушка присутствует. Вы не узнаёте местоположение всех ловушек, но зато знаете общий характер опасности, исходящей от почувствованной вами ловушки.

## Поиск предмета

*2 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя

**Компоненты:** В, С, М (раздвоенная веточка)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Опишите или назовите известный вам предмет. Вы чувствуете направление к этому предмету, пока он находится в пределах 1000 футов от вас. Если предмет перемещается, вы узнаёте его направление.

Это заклинание может искать конкретный известный вам предмет, если вы хотя бы раз видели его вблизи (в пределах 30 футов). В качестве альтернативы, это заклинание может искать ближайший предмет определённого вида, например, особый предмет одежды, ювелирное украшение, мебель, инструмент или оружие.

Это заклинание не может обнаружить предмет, если прямой путь между вами перерезан свинцом, пусть даже самым тонким листом.

## Поиск пути

*6 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (набор инструментов для ворожбы — такой как кости, палочки из слоновой кости, карты, зубы или резные руны — стоящий 100 зм, а также предмет из места, которое вы хотите найти)
**Длительность:** Концентрация, до 1 дня

Это заклинание позволяет найти кратчайший и самый прямой путь к определённому месту, знакомому вам, находящемуся на том же плане существования. Если искомое место находится на другом плане существования, если это место перемещается (например, это передвижная крепость), или это не конкретное место (например, «логово зелёного дракона»), заклинание проваливается.

Пока заклинание активно, и пока вы находитесь на одном плане существования с искомым местом, вы знаете, как далеко, и в каком направлении оно находится. Пока вы направляетесь туда, каждый раз, когда у вас появляются разные варианты направления, вы автоматически определяете, какой путь самый короткий и прямой (но не обязательно самый безопасный) к искомому месту.

## Поиск скакуна

*2 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы вызываете дух, принимающий облик невероятно умного, сильного и верного скакуна, создавая долгосрочную связь с ним. Появляясь в свободном пространстве в пределах дистанции, скакун принимает выбранный вами облик, такой как боевой конь, пони, верблюд, лось или мастифф (Мастер может позволить призывать в качестве скакунов других животных). Скакун приобретает характеристики выбранной формы, хотя на самом деле он является небожителем, феей или исчадием (на ваш выбор). Кроме того, если у вашего скакуна Интеллект 5 или меньше, его Интеллект становится равен 6, и он получает способность понимать один язык на ваш выбор, на котором вы разговариваете.

Ваш скакун служит вам как в бою, так и вне его, и у вас с ним есть инстинктивная связь, позволяющая сражаться как единое целое. Находясь верхом на скакуне, вы можете делать так, что наложенные вами заклинания, нацеливающиеся только на вас, будут нацелены ещё и на скакуна.

Когда хиты скакуна опускаются до 0, он исчезает, не оставляя физического тела. Вы можете также в любое время отпустить скакуна действием, заставляя его исчезнуть. В любом случае, повторное использование этого заклинания призывает этого же скакуна, восстанавливая хиты до максимума.

Пока скакун находится в пределах 1 мили от вас, вы можете общаться с ним телепатически.

У вас не может быть больше одного скакуна, призванного этим заклинанием, одновременно. Вы можете действием навсегда отпустить скакуна, освободив его от уз и заставляя исчезнуть.

## Поиск существа

*4 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (кусочек меха ищейки)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Опишите или назовите известное вам существо. Вы чувствуете направление к этому существу, пока оно находится в пределах 1000 футов от вас. Если существо перемещается, вы узнаёте, в какую сторону оно направляется.

Это заклинание может искать конкретное известное вам существо, или ближайшее существо конкретного вида (например, человек или единорог), если вы хотя бы раз видели такое существо вблизи (в пределах 30 футов). Если описанное или названное вами существо находится в другом обличье, например, под эффектом заклинания *превращение*, это заклинание не найдёт это существо.

Это заклинание не может обнаружить существ, если прямой путь между вами перерезан текущей водой шириной как минимум 10 футов.

## Поиск фамильяра

*1 уровень, вызов (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С, М (стоящие 10 зм уголь, благовония и травы, сжигаемые в огне или латунной жаровне)
**Длительность:** Мгновенная

Вы получаете в услужение фамильяра — духа, принимающего облик выбранного вами животного: ворона, кошки, краба, крысы, летучей мыши, лягушки (жабы), морского конька, осьминога, паука, рыбы (пиранья), совы, хорька, ядовитой змеи, ястреба или ящерицы. Появившись в свободном пространстве в пределах дистанции, фамильяр приобретает характеристики выбранной формы, хотя он не зверь, а небожитель, фея или исчадие (на ваш выбор).

Ваш фамильяр действует независимо от вас, но всегда повинуется вашим командам. В сражении оно определяет свою инициативу и действует в свой ход. Фамильяр не может атаковать, но может совершать другие действия как обычно.

Когда хиты фамильяра опускаются до 0, он исчезает, не оставляя физического тела. Он возвращается, когда вы используете это заклинание ещё раз.

Пока фамильяр находится в пределах 100 футов, вы можете общаться с ним телепатически. Кроме того, вы можете действием начать смотреть глазами фамильяра и слушать его ушами до

начала своего следующего хода, получая преимущество от особых чувств, которыми может обладать фамильяр. В это время для своих собственных чувств вы слепы и глухи.

Вы можете действием временно отпустить своего фамильяра. Тот исчезает в карманном измерении, где будет ждать, пока вы его не призовёте. В качестве альтернативы, вы можете отпустить его насовсем. Пока фамильяр временно отпущен, вы можете действием вернуть его в свободное пространство в пределах 30 футов от себя.

У вас не может быть больше одного фамильяра одновременно. Если вы накладываете это заклинание, уже имея фамильяра, вы заставляете принять его новый облик. Выберите один из описанных выше обликов. Ваш фамильяр становится этим существом.

Если вы накладываете заклинание с дистанцией «касание», его может передать фамильяр, как если бы это он его накладывал. Ваш фамильяр должен при этом находиться в пределах 100 футов от вас, и он использует свою реакцию, когда вы накладываете его. Если заклинание требует броска атаки, вы используете свой модификатор атаки.

## Полёт

*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (перо из крыла любой птицы)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы касаетесь согласного существа. Цель получает на время длительности заклинания скорость полёта 60 футов. Когда заклинание оканчивается, цель падает, если всё ещё находится в полёте и ничем не может остановить падение.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 3.

## Полное исцеление

*6 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Выберите существо, видимое в пределах дистанции. Поток положительной энергии омывает его, восстанавливая 70 хитов. Это заклинание также отменяет слепоту, глухоту и все болезни, действующие на цель. Это заклинание не оказывает эффекта на конструктов и нежить.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, количество восстанавливаемых хитов увеличивается на 10 за каждый уровень ячейки выше шестого.

## Полное превращение

*9 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (нефритовый обруч, стоящий как минимум 1500 зм, который вы должны надеть на голову перед накладыванием заклинания)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы принимаете на время действия заклинания облик другого существа. Новый облик может принадлежать существу с показателем опасности не больше вашего уровня. Это не может быть конструкт или нежить, и вы должны хотя бы раз видеть такое существо. Вы превращаетесь в среднестатистического представителя таких существ, без уровней классов и умения Использование заклинаний.

Ваши игровые параметры заменяются параметрами выбранного существа, хотя у вас остаётся мировоззрение и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Вы также сохраняете все владения навыками и спасбросками, но также получаете те, что есть у нового облика. Если у вас и существа есть совпадающие владения, и указанный для него бонус выше вашего, вы используете бонус существа. Вы не можете использовать легендарные действия и действия в логове нового облика.

Вы принимаете хиты и Кость Хитов нового облика. Когда вы возвращаете свой облик, ваши хиты будут такими же, как до превращения. Если вы возвращаете облик из-за того, что хиты опустились до 0, весь излишний урон переносится на ваш облик. Если излишний урон не опустил ваши хиты до 0, вы не теряете сознание.

Вы сохраняете все преимущества от умений класса, расы и прочих источников, и можете использовать их, при условии, что новый облик физически на это способен. Вы не можете использовать особые чувства (например, тёмное зрение), если их нет и у нового облика. Вы можете говорить только если существо в естественных условиях может говорить.

Когда вы превращаетесь, вы выбираете, свалится ли ваше снаряжение на землю, сольётся с новым обликом или окажется на него надетым. Носимое снаряжение функционирует как обычно. Мастер определяет, сможет ли новый облик использовать тот или иной предмет снаряжения, в зависимости от формы и размера существа. Ваше снаряжение не меняет форму и размер, и снаряжение, которое не может быть надето на новый облик, должно либо свалиться на землю, либо слиться с новым обликом. Слившееся снаряжение не оказывает никакого эффекта.

Пока это заклинание активно, вы можете действием принимать новые облики, подчиняющиеся тем же самым ограничениям, с одним исключением: если у нового облика больше хитов чем у вашего текущего, количество хитов остаётся прежним.

## Понимание языков

*1 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (щепотка сажи и соли)
**Длительность:** 1 час

Пока заклинание активно, вы понимаете буквальный смысл всех услышанных речей на любых языках. Вы также понимаете письмена на любых языках, но вы должны касаться поверхности, на которой записаны слова. Требуется примерно 1 минута для чтения одной страницы текста.

Это заклинание не расшифровывает тайные послания в текстах и символы, такие как магические знаки, не являющиеся частью текста.

## Поражение

*6 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов

**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы насылаете смертельную болезнь на существо, которое видите в пределах дистанции. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. В случае провала она получает урон некротической энергией 14к6, или половину этого урона в случае успеха. Этот урон не может опустить хиты цели ниже 1. Если цель проваливает спасбросок, максимум её хитов уменьшается на 1 час на количество, равное полученному урону некротической энергией. Все эффекты, лечащие болезнь, позволяют досрочно вернуть максимум хитов.

## Порча

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (капля крови)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

До трёх существ в пределах дистанции, которых вы видите, должны совершить спасброски Харизмы. Пока заклинание активно, каждый раз, когда цель, провалившая этот спасбросок, совершает бросок атаки или спасбросок, она должна бросать к4 и вычитать выпавший результат из броска атаки или спасброска.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

## Порыв ветра

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (60-футовая линия)
**Компоненты:** В, С, М (семя гороха)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Порыв сильного ветра длиной 60 футов и шириной 10 футов исходит от вас в выбранном направлении, пока заклинание активно. Все существа, начинающие ход в этой линии, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе их оттолкнёт на 15 футов от вас в направлении движения ветра.

Все существа в линии должны тратить 2 фута перемещения за каждый 1 фут, на который они перемещаются в вашу сторону.

Ветер рассеивает газы и испарения, а также тушит свечи, факелы и другие незащищённые источники огня. Защищённый огонь, например, в фонарях, он заставляет трепетать, и существует 50 шанс, что потухнут и они.

Пока заклинание активно, вы можете в каждом своём ходу бонусным действием менять направление, в котором дует ветер.

## Послание

*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Неограниченная
**Компоненты:** В, С, М (кусок тонкой медной проволоки)
**Длительность:** 1 раунд

Вы посылаете короткое сообщение длиной не больше 25 слов существу, известному вам. Это существо слышит послание в сознании, распознаёт вас в качестве отправителя, если оно вас знает, и может тут же ответить. Это заклинание позволяет существам с Интеллектом как минимум 1 понимать смысл вашего послания.

Вы можете передать послание на любое расстояние, и даже на другие планы существования, но если цель находится на ином плане, существует 5-процентный шанс, что послание не будет доставлено.

## Поспешное отступление

*1 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Это заклинание позволяет перемещаться с невероятной скоростью. Когда вы накладываете это заклинание, а также в последующие ходы, бонусным действием, пока активно заклинание, вы можете совершать действие Рывок.

## Починка

*Заговор, преобразование*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (два магнетита)
**Длительность:** Мгновенная

Это заклинание чинит одно повреждение или разрыв на предмете, которого касаетесь, например, разорванное звено цепи, две половинки сломанного ключа, порванный плащ или протекающий бурдюк. Если повреждение или разрыв не больше 1 фута в длину, вы чините его, не оставляя следов.

Это заклинание может физически починить магический предмет или конструкта, но не может восстановить магию в таких предметах.

## Почтовое животное

*2 уровень, очарование (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек пищи)
**Длительность:** 24 часа

При помощи этого заклинания вы передаёте через животное сообщение. Выберите Крохотного зверя, которого видите в пределах дистанции, такого как белку, сойку или летучую мышь. Вы указываете место, которое когда-то уже посещали, и получателя, описывая его признаки, такие как «мужчина или женщина в униформе городской стражи» или «рыжий дварф в остроконечной шляпе». Вы также произносите сообщение длиной не более 25 слов. Зверь в течение длительности заклинания двигается в указанное место, покрывая примерно 50 миль за 24 часа при полёте или 25 миль при других видах перемещения.

Прибыв на место, зверь передаёт ваше сообщение описанному вами существу, изображая звук вашего голоса. Зверь передаст послание только существу, подходящему данному вами описанию. Если зверь не достигнет места до окончания действия заклинания, сообщение будет утеряно, а зверь начнёт возвращаться к тому месту, где вы наложили на него заклинание.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, его длительность увеличивается на 48 часов за каждый уровень ячейки выше второго.

### Превращение
*4 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кокон гусеницы)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Это заклинание придаёт новый облик существу, которое вы видите в пределах дистанции. Несогласное существо должно совершить спасбросок Мудрости, чтобы избежать эффекта. Перевёртыши автоматически преуспевают в этом спасброске. Это заклинание не может подействовать на цель, у которой 0 хитов.

Превращение длится, пока активно заклинание, или пока хиты цели не опустятся до 0, или она не умрёт. Новый облик может принадлежать зверю, чей ПО не превышает ПО цели (или уровень цели, если у неё нет показателя опасности). Игровые характеристики цели, включая значения ментальных характеристик, заменяются характеристиками выбранного зверя. У цели остаётся мировоззрение и характер.

Цель принимает хиты нового облика. При возвращении в естественный облик количество её хитов будет как до превращения. Если она возвращается в свой облик от того, что хиты опустились до 0, весь излишний урон перенесётся на естественный облик. Если излишний урон не опускает хиты естественного облика существа до 0, оно не теряет сознание.

Действия существа в новом облике ограничены теми, что доступны ей, и она не может говорить, накладывать заклинания и совершать другие действия, требующие рук или речи.

Снаряжение цели сливается с её новым обликом. Существо не может активировать, использовать, надевать или получать какие-то иные преимущества от своего снаряжения.

### Превращение в животных
*8 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 24 часов

Ваша магия превращает существ в зверей. Выберите любое число согласных существ, которых видите в пределах дистанции. Вы меняете облик каждой цели на облик зверя Большого или меньшего размера с показателем опасности не больше 4. В последующие ходы вы можете действием дать этим существам новый облик.

Превращение держится всю длительность заклинания, или пока хиты цели не опустятся до 0, или она не умрёт. У каждой цели может быть свой облик. Игровые параметры целей меняются на параметры выбранных зверей, но у них остаётся своё мировоззрение и значения Интеллекта, Мудрости и Харизмы. Цель принимает хиты нового облика, а по возвращении в свой облик у неё будут хиты как перед превращением. Если свой облик возвращается в результате опускания хитов до 0, весь излишний урон переносится на хиты естественного облика. Если излишний урон не опустил хиты естественного облика ниже 0, существо не теряет сознание. Действия существа ограничены теми, что доступны новому облику, и оно не может разговаривать и накладывать заклинания.

Снаряжение цели сливается с новым обликом. Цель не может активировать, использовать своё снаряжение и получать от него преимущества.

### Преграда жизни
*5 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (10-футовый радиус)
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

От вас исходит мерцающий барьер с радиусом 10 футов, перемещающийся вместе с вами, остающийся с центром на вас, и защищающий вас от всех существ кроме нежити и конструктов. Барьер существует всё время, пока активно заклинание.

Этот барьер не даёт указанным существам проходить и тянуться через него. Указанные существа могут накладывать заклинания и совершать атаки сквозь преграду дальнобойным оружием и оружием со свойством «досягаемость».

Если вы перемещаетесь так, что указанное существо будет вынуждено пройти сквозь барьер, заклинание оканчивается.

### Преграда магии
*8 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (сфера радиусом 10 футов)
**Компоненты:** В, С, М (щепотка толчёного железа или железная стружка)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вас окружает невидимая сфера антимагии с радиусом 10 футов. Эта область отделена от магической энергии, пронизывающей мультивселенную. В пределах этой сферы нельзя накладывать заклинания, призванные существа исчезают, и даже магические предметы становятся обычными. Пока заклинание активно, сфера перемещается вместе с вами, оставаясь с центром на вас.

Заклинания и прочие магические эффекты, кроме тех, что созданы артефактами и божествами, в сфере подавляются, и не могут проникать в неё. Ячейка, потраченная на накладывание подавленного заклинания, всё равно тратится. Пока эффект подавлен, он не действует, но время в подавленном состоянии всё равно учитывается при определении его длительности.

***Эффекты с целью.*** Заклинания и прочие магические эффекты, такие как *волшебная стрела* и *очарование личности*, нацеленные на существо или предмет, находящиеся в сфере, не оказывают на цель никакого эффекта.

***Области магии.*** Область магических эффектов и других заклинаний, таких как *огненный шар*, не может проникать в сферу. Если сфера оказывается в области магии, область, находящаяся в сфере, подавляется. Например, пламя, созданное *огненной стеной*, подавляется внутри сферы, создавая брешь в стене, если позволяют габариты.

***Заклинания.*** Все активные заклинания и прочие магические эффекты на существах и предметах подавляются, пока они находятся в сфере.

***Магические предметы.*** Свойства и таланты магических предметов в сфере подавляются. Например, *длинный меч +1* в сфере будет обычным длинным мечом.

Свойства и таланты магического оружия подавляются, если используются против цели в сфере или используются атакующим, находящимся в сфере. Если магическое оружие или боеприпас полностью покидает сферу (например, если вы выстрелите магической стрелой или метнёте магическое копьё в цель, находящуюся вне сферы), магия предмета возвращается.

***Магическое перемещение.*** В сфере не работают телепортация и перемещение между планами, вне зависимости от того, в сферу или из сферы пытаются перенестись. Порталы в другие места, миры и планы существования, а также входы в межпространство, такие как созданные заклинанием *трюк с верёвкой*, временно закрываются, пока они находятся в сфере.

***Существа и предметы.*** Существа и предметы, призванные или созданные магией, временно прекращают существовать, пока они находятся в сфере. Существа возвращаются обратно, когда сфера покидает место, занимаемое ими до исчезновения.

***Рассеивание магии.*** Заклинания и магические эффекты, такие как *рассеивание магии,* не оказывают на сферу никакого воздействия. Сферы, созданные разными заклинаниями *преграда магии*, не отменяют друг друга.

## Предвидение

*9 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (перо колибри)
**Длительность:** 8 часов

Вы касаетесь согласного существа, даруя ограниченную способность предвидеть будущее. Пока заклинание активно, цель нельзя застать врасплох, и она совершает с преимуществом броски атаки, проверки характеристик и спасброски. Кроме того, пока заклинание активно, другие существа совершают по цели броски атаки с помехой.

Это заклинание мгновенно оканчивается, если вы активируете его ещё раз до окончания длительности.

## Предосторожность

*6 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (ваша статуэтка, вырезанная из слоновой кости, украшенная драгоценными камнями и стоящая как минимум 1500 зм)
**Длительность:** 10 дней

Выберите заклинание 5 уровня или ниже, которое вы можете сотворить, у которого время накладывания 1 действие, и которое может нацеливаться на вас. Вы активируете это заклинание частью накладывания *предосторожности*, тратя ячейки заклинаний для обоих, но эффект заготовленного заклинания не проявляется. Этот эффект вступает в силу когда произойдёт определённое условие. Вы описываете это условие когда накладываете оба заклинания. Например, *предосторожность*, сотворённая в паре с *подводным дыханием*, может сделать так, что *подводное дыхание* начнёт действовать когда вы окажетесь в воде или подобной жидкости.

Заготовленное заклинание вступает в действие мгновенно после того как условие впервые будет выполнено, хотите вы того или нет, и после этого *предосторожность* заканчивается.

Заготовленное заклинание оказывает эффект только на вас, даже если в обычных обстоятельствах может нацеливаться на других. Вы можете использовать только одно заклинание *предосторожность* одновременно. Если вы накладываете это заклинание ещё раз, эффект предыдущей *предосторожности* оканчивается. Кроме того, *предосторожность* заканчивается, если материальный компонент перестанет быть в вашем распоряжении.

## Предсказание

*4 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (благовония и жертвенное подношение, подходящее вашей религии, стоящие вместе как минимум 25 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Ваша магия и жертвоприношение связывают вас с богом или его слугой. Вы задаёте один вопрос о конкретной цели, событии, или деятельности, которая произойдёт в течение следующих 7 дней. Мастер даёт на это честный ответ. Это может быть короткая фраза, загадочный стих или знамение.

Это заклинание не учитывает всевозможные обстоятельства, способные изменить исход событий, такие как накладывание дополнительных заклинаний и потеря и приобретение спутников.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз до завершения продолжительного отдыха, существует накопительный шанс 25 процентов за каждое использование, начиная со второго, что вы получите случайный ответ. Мастер совершает этот бросок скрытно.

## Призыв животных

*3 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы вызываете фейских духов, принимающих облик зверей и появляющихся в свободном видимом вами пространстве в пределах дистанции. Выберите один из вариантов того, кто появляется:

- Один зверь с показателем опасности 2 или ниже
- Два зверя с показателем опасности 1 или ниже
- Четыре зверя с показателем опасности 1/2 или ниже
- Восемь зверей с показателем опасности 1/4 или ниже

Все звери считаются также феями, и они исчезают, когда их хиты опускаются до 0 или когда заклинание оканчивается.

Призванные существа дружественны к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за призванных существ как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Они подчиняются отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, они защищаются от враждебных существ, но действий не совершают.

Параметры существ есть у Мастера.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейки большего уровня, вы выбираете один из описанных выше вариантов, но появляется в два раза больше существ при ячейке 5 уровня, в три раза больше при ячейке 7 уровня, и в четыре раза больше при ячейке 9 уровня.

### Призыв заграждения
*3 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (60-футовый конус)
**Компоненты:** В, С, М (метательное оружие или один боеприпас)
**Длительность:** Мгновенная

Вы метаете немагическое оружие или выстреливаете немагический боеприпас в воздух, создавая конус одинакового оружия, летящего вперёд и потом исчезающего. Все существа в 60-футовом конусе должны преуспеть в спасброске Ловкости. При провале существо получает урон 3к8, а при успехе половину этого урона. Вид урона такой же, как у оружия или боеприпаса, использованного в качестве компонента.

### Призыв залпа
*5 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С , М (метательное оружие или один боеприпас)
**Длительность:** Мгновенная

Вы метаете немагическое оружие или выстреливаете немагический боеприпас в воздух и выбираете точку в пределах дистанции. Сотни экземпляров такого же оружия или боеприпаса падают залпом и потом исчезают. Все существа в цилиндре с радиусом 40 футов и высотой 20 футов должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает урон 8к8, а при успехе половину этого урона. Вид урона такой же, как у оружия или боеприпаса, использованного в качестве компонента.

### Призыв лесных обитателей
*4 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (по одной ягоде падуба за каждое призываемое существо)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете фейских существ, которые появляются в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции. Выберите один из вариантов того, кто появляется:

- Одно фейское существо с показателем опасности 2 или ниже
- Два фейских существа с показателем опасности 1 или ниже
- Четыре фейских существа с показателем опасности 1/2 или ниже
- Восемь фейских существ с показателем опасности 1/4 или ниже.

Призванное существо исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается.

Призванные существа дружественны к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за призванных существ как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Они подчиняются отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, они защищаются от враждебных существ, но действий не совершают.

Параметры существ есть у Мастера.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейки большего уровня, вы выбираете один из описанных выше вариантов, но появляется в два раза больше существ при ячейке 6 уровня, и в три раза больше при ячейке 8 уровня.

Параметры существ есть у Мастера.

### Призыв малых элементалей
*4 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете элементалей, которые появляются в свободном пространстве, которое вы видите в пределах дистанции. Выберите один из вариантов того, кто появляется:

- Один элементаль с показателем опасности 2 или ниже
- Два элементаля с показателем опасности 1 или ниже
- Четыре элементаля с показателем опасности 1/2 или ниже
- Восемь элементалей с показателем опасности 1/4 или ниже

Элементаль исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается.

Призванные существа дружественны к вам и вашим спутникам. Совершите проверку инициативы за призванных существ как за одну группу, и они будут совершать свои собственные ходы. Они подчиняются отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, они защищаются от враждебных существ, но действий не совершают.

Параметры существ есть у Мастера.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейки большего уровня, вы выбираете один из описанных выше вариантов, но появляется в два раза больше существ при ячейке 6 уровня, и в три раза больше при ячейке 8 уровня.

### Призыв молнии
*3 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Появляется туча в форме цилиндра 10 футов в высоту и с радиусом 60 футов, с центром в точке, которую вы видите в 100 футах над головой. Заклинание проваливается, если вы не видите точку в воздухе, где должна появиться туча (например, если вы находитесь в комнате, в которой туча не поместится).

Активировав заклинание, выберите видимую точку в пределах дистанции, из тучи в эту точку бьёт разряд молнии. Все существа в пределах 5 футов от этой точки должны совершить спасброски Ловкости. Существо получает урон электричеством 3к10 при провале или половину этого урона в случае успешного спасброска. Пока заклинание активно, вы можете в каждый свой ход действием вызывать новую молнию, в ту же или другую точку.

Если в момент накладывания заклинания вы находитесь на открытом воздухе во время грозы,

заклинание не создаёт новую тучу, а даёт контроль над существующей. В такой ситуации урон от заклинания увеличивается на 1к10.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к10 за каждый уровень ячейки выше третьего.

### Призыв небожителя

*7 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете небожителя с показателем опасности 4 или меньше, появляющегося в свободном месте, которое вы видите в пределах дистанции. Небожитель исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается.

Небожитель дружественен к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за небожителя, и он будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаёте команду, он защищается от враждебных существ, но действий не совершает.

Параметры небожителя есть у Мастера.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, вы призываете небожителя с показателем опасности 5 или ниже.

### Призыв феи

*6 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы призываете фейское существо с показателем опасности 6 или меньше, или фейского духа, который принимает облик зверя с показателем опасности 6 или меньше. Существо появляется в свободном месте, которое вы видите в пределах дистанции. Оно исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается.

Фейское существо дружественно к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за существо, и оно будет совершать свои собственные ходы. Оно подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется), если они не противоречат его мировоззрению. Если вы не отдаёте команду, оно защищается от враждебных существ, но действий не совершает.

Если ваша концентрация нарушена, существо не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и оно становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть. Неуправляемое существо не может быть отпущено вами, но он исчезает через 1 час после того, как оно было призвано.

Параметры фейского существа есть у Мастера.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше шестого.

### Призыв элементаля

*5 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С, М (вода и песок для водяного, горящее благовоние для воздушного, мягкая глина для земляного или сера и фосфор для огненного)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы вызываете прислуживающего элементаля. Выберите область воды, воздуха, земли или огня, помещающуюся в куб с длиной ребра 10 футов. В свободном пространство в пределах 10 клеток от выбранной области появляется соответствующий местности элементаль с показателем опасности 5 или меньше. Например, из костра выходит огненный элементаль, а земляной элементаль выбирается из-под земли. Элементаль исчезает, когда его хиты опускаются до 0, или когда заклинание оканчивается.

Элементаль дружественен к вам и вашим спутникам, пока заклинание активно. Совершите проверку инициативы за элементаля, и он будет совершать свои собственные ходы. Он подчиняется отданным вами устно командам (действие не требуется). Если вы не отдаёте команду, он защищается от враждебных существ, но действий не совершает.

Если ваша концентрация нарушена, элементаль не исчезает. Вместо этого вы теряете над ним контроль, и он становится враждебным к вам и вашим спутникам, и может напасть. Неуправляемый элементаль не может быть отпущен вами, но он исчезает через 1 час после того, как был призван.

Параметры элементаля есть у Мастера.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, показатель опасности увеличивается на 1 за каждый уровень ячейки выше пятого.

### Приказ

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** 1 раунд

Вы произносите команду из одного слова существу, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе в свой следующий ход будет исполнять эту команду. Заклинание не оказывает эффект, если цель — нежить, если цель не понимает ваш язык, или если ваша команда ему напрямую вредит.

Ниже описаны самые типичные команды и их эффекты. Вы можете отдавать и другие команды. В этом случае поведение цели определяет Мастер. Если цель не может выполнить вашу команду, заклинание оканчивается.

***Брось.*** Цель роняет то, что держит, и оканчивает ход.

***Падай.*** Цель падает ничком и оканчивает ход.

***Подойди.*** Цель перемещается ближе к вам по кратчайшему и самому прямому маршруту, оканчивая ход, если оказывается в пределах 5 футов от вас.

***Стой.*** Цель не перемещается и не совершает никаких действий. Летающее существо продолжает лететь, при условии, что может это делать. Если оно должно лететь, чтобы не упасть, то пролетает минимально необходимое расстояние.

***Убегай.*** Цель тратит ход на то, что перемещается прочь от вас самым быстрым способом.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете воздействовать на одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого. Существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, чтобы стать целями.

## Прикосновение вампира

*3 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Касание вашей окутанной тенями рукой может вытягивать жизненные силы у других, залечивая ваши раны. Совершите рукопашную атаку заклинанием по существу в пределах вашей досягаемости. При попадании цель получает урон некротической энергией 3к6, а вы восстанавливаете количество хитов, равное половине причинённого урона некротической энергией. Пока заклинание активно, вы в каждом ходу можете действием совершать эту атаку.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше третьего.

## Принуждение

*4 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выбранные вами существа, которых вы видите в пределах дистанции, и которые слышат вас, должны совершить спасбросок Мудрости. Цель автоматически преуспевает, если не может быть очарована. При провале спасброска цель попадает под действие этого заклинания. Пока заклинание активно, вы можете в каждом своём ходу бонусным действием указать направление, горизонтальное для вас. Все попавшие под действие цели должны в свой следующий ход максимально возможно перемещаться в том направлении. Перед перемещением они могут совершить свои действия. После перемещения из-за заклинания они могут совершить ещё один спасбросок Мудрости, чтобы окончить этот эффект.

Цель не обязана перемещаться в очевидно опасное место, такое как огонь или костёр, но она провоцирует атаки, когда идёт в указанном направлении.

## Призрачный скакун

*3 уровень, иллюзия (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 час

На полу в свободном пространстве на ваш выбор в пределах дистанции появляется Большое полуреальное похожее на лошадь существо. Вы сами определяете его внешность, но у него есть седло, удила и уздечка. Всё снаряжение, созданное этим заклинанием, исчезает в клубах дыма, если его отнести на 10 футов от скакуна.

Пока заклинание активно, вы или выбранное вами существо можете ехать на скакуне верхом. Используются характеристики ездовой лошади, за исключением того, что скорость существа 100 футов, и оно может проскакать 10 миль за час или 13 миль в быстром темпе. Когда заклинание заканчивается, скакун медленно исчезает, давая ездоку 1 минуту на спешивание. Заклинание оканчивается, если вы окончите его действием или если скакун получит какой-либо урон.

## Притворная смерть

*3 уровень, некромантия (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (щепотка кладбищенской земли)
**Длительность:** 1 час

Вы касаетесь согласного существа и погружаете его в каталептическое состояние, не отличимое от смерти.

Пока заклинание активно, или пока вы не коснётесь действием цели, снимая заклинание, цель выглядит мёртвой для любого обследования и заклинаний, определяющих состояние цели. Цель ослеплена и недееспособна, а скорость равна 0. Цель получает сопротивление всем видам урона кроме психической энергии. Если цель была больна или отравлена, когда вы накладываете это заклинание, или становится больной или отравленной, находясь под его действием, болезни и яды не оказывают никакого эффекта, пока заклинание не окончится.

## Притворство

*5 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 8 часов

Это заклинание позволяет вам менять облик любого количества существ, видимых вами в пределах дистанции. Вы даёте каждой выбранной цели новый, иллюзорный облик. Несогласная цель может совершить спасбросок Харизмы, и в случае успеха заклинание на неё не действует.

Это заклинание маскирует внешний облик, а также одежду, доспехи, оружие и снаряжение. Вы можете сделать каждое существо на 1 фут (30 сантиметров) ниже или выше, и сделать его худого, толстого или обычного сложения. Вы не можете менять вид тела цели, так что у неё должен быть такой же набор конечностей. Во всём остальном иллюзию определяете вы. Вы можете закончить действие заклинания досрочно, потратив действие.

Изменения, внесённые этим заклинанием, не проходят проверку физическим исследованием. Например, если заклинание добавит шляпу к снаряжению персонажа, предметы будут проходить сквозь неё, и все, кто коснутся её, либо не почувствуют ничего, либо почувствуют голову и волосы. Если вы сделаете себя более худым, то рука того, кто захочет к вам прикоснуться, ударится о вас, не дойдя до видимых очертаний.

Существо может действием осмотреть цель и совершить проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно поймёт, что облик ненатурален.

## Пробуждение разума

*5 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 8 часов
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (агат, стоящий как минимум 1000 зм, расходуемый заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Потратив время на прокладывание магических каналов в драгоценном камне, вы касаетесь им зверя или растения с размером не больше Огромного. У цели либо не должно быть значения Интеллекта, либо Интеллект должен быть не больше 3. Цель получает Интеллект 10. Цель также получает способность говорить на одном известном вам языке. Если цель — растение, оно получает возможность шевелить ветками, корнями, лианами, и так далее, и получает чувства, подобные человеческим. Мастер подбирает параметры для пробуждённого растения, будь то куст или дерево.

Пробуждённый зверь или растение очарован вами 30 дней, либо пока вы или ваши спутники не причините ему вред. Когда очарование спадает, пробуждённое существо решает, останется ли оно к вам дружелюбно, в зависимости от того, как вы с ним обращались.

## Проекция

*7 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 500 миль
**Компоненты:** В, С, М (ваша небольшая копия, изготовленная из материала, стоящего не менее 5 зм)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 дня

Вы создаёте иллюзорную копию себя, существующую, пока активно заклинание. Копия может появиться в любом месте в пределах дистанции, которое вы до этого видели, вне зависимости от всех возможных препятствий. Иллюзия выглядит и звучит как вы, но неосязаема. Если иллюзия получает урон, она исчезает, а заклинание оканчивается.

Вы можете действием переместить эту иллюзию на расстояние, вдвое превышающее вашу скорость, и заставить её жестикулировать, говорить и вообще, вести себя так, как решите вы. Она идеально повторяет ваши манеры.

Вы можете видеть её глазами и слышать её ушами, как если бы находились в её пространстве. Вы можете в свой ход бонусным действием переключиться с её чувств на свои или обратно. Пока вы используете её чувства, вы слепы и глухи для своего окружения.

Физическое взаимодействие с образом даёт понять, что это иллюзия, потому что сквозь него всё проходит. Существа, исследующие образ действием, могут определить, что это иллюзия, совершив успешную проверку Интеллекта (Анализ) против Сл ваших заклинаний. Если существо распознаёт иллюзию, оно может видеть сквозь неё, и издаваемые ей звуки тоже становятся незначащими.

## Проекция в астрал

*9 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С, М (для каждого существа требуется по одному гиацинту, стоящему как минимум 1000 зм, и по одному бруску серебра с орнаментом, стоящему как минимум 100 зм; все компоненты расходуются заклинанием)
**Длительность:** Особая

Вы и до восьми согласных существ в пределах дистанции проецируете свои астральные тела в Астральный План (заклинание проваливается, если вы уже находитесь на этом плане). Оставленные вами материальные тела лежат без сознания в состоянии приостановленной жизнедеятельности; им не нужна пища, воздух, и они не стареют.

Ваше астральное тело во всём похоже на смертное тело, оно обладает теми же параметрами и снаряжением. Единственным отличием является серебряная нить, исходящая у вас между лопаток и торчащая наружу, становясь невидимой через 1 фут. Эта нить связывает вас с материальным телом. Пока эта нить цела, вы можете найти путь домой. Если нить перерезать (это могут сделать только эффекты, явно указывающие, что они могут это) ваши душа и тело разделяются, и вы мгновенно умираете.

Ваше астральное тело может свободно ходить по Астральному Плану и проходить сквозь порталы, ведущие в другие планы. Если вы входите в новый план или возвращаетесь в свой, ваши тело и снаряжение переносятся по серебряной нити, позволяя вернуться в своё тело при входе на другой план.

Ваше астральное тело — отдельное воплощение. Урон и прочие эффекты, применимые к нему, не оказывают воздействие на физическое тело, и не остаются при вашем возвращении в тело.

Заклинание оканчивается для вас и ваших спутников, если вы оканчиваете его действием. При этом существа возвращаются в свои тела и просыпаются.

Заклинание может окончиться для отдельных существ преждевременно. Успешное заклинание *рассеивание магии*, использованное либо на астральное, либо на физическое тело, оканчивает это заклинание для этого существа. Если хиты физического или астрального тела существа опускаются до 0, заклинание оканчивается для него. Если заклинание оканчивается, и серебряная нить нетронута, она возвращает астральное тело в физическое, оканчивая состояние приостановленной жизнедеятельности.

Если вы вернулись в своё тело, а спутники остались в астральных телах, но хотят вернуться, они сами должны найти способ вернуться, что обычно происходит в результате опускания хитов до 0.

## Проклятие

*3 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь существа, и оно должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет проклятым на период действия заклинания. Накладывая это заклинание, выберите характер проклятья из следующего списка:

- Выберите одну характеристику. Будучи проклятой, цель совершает проверки и спасброски этой характеристики с помехой.
- Будучи проклятой, цель совершает с помехой броски атаки по вам.

- Будучи проклятой, цель должна в начале каждого своего хода совершать спасбросок Мудрости. В случае провала она впустую тратит своё действие.
- Пока цель проклята, ваши атаки и заклинания причиняют ей дополнительный урон некротической энергией 1к8.

Заклинание *снятие проклятья* оканчивает этот эффект. С разрешения Мастера, вы можете создать альтернативный эффект проклятья, но он не должен быть сильнее тех, что представлены выше. Финальное решение об эффекте проклятья остаётся за Мастером.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, длительность будет «Концентрация, вплоть до 10 минут». Если вы использовали ячейку 5 уровня или выше, длительность будет «8 часов». Если вы использовали ячейку 7 уровня или выше, длительность будет «24 часа». Если вы использовали ячейку 9 уровня, заклинание действует, пока не рассеется. При использовании ячейки как минимум 5 уровня концентрация не требуется.

## Прыжок

*1 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (задняя лапка кузнечика)
**Длительность:** 1 минута

Вы касаетесь существа. Пока заклинание активно, расстояние прыжка этого существа увеличивается в три раза.

## Псевдожизнь

*1 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (небольшое количество алкоголя или дистиллированного спирта)
**Длительность:** 1 час

Укрепив себя некромантским подобием жизни, вы получаете 1к4 + 4 временных хита на время длительности заклинания.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы получаете 5 дополнительных временных хитов за каждый уровень ячейки выше первого.

## Путешествие через растения

*6 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 раунд

Это заклинание создаёт магическую связь между неоживлённым растением с размером не меньше Большого, находящимся в пределах дистанции, и другим растением, находящимся на любом расстоянии на том же плане существования. Вы должны до этого хотя бы раз видеть или касаться растения, служащего местом назначения. Пока заклинание активно, все существа могут входить в целевое растение и выходить из растения, служащего местом назначения, использовав всего 5 футов перемещения.

## Пылающий шар

*2 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусок сала, щепотка серы и толчёного железа)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В свободном пространстве на ваш выбор в пределах дистанции появляется шар из огня с диаметром 5 футов, существующий, пока активно заклинание. Все существа, оканчивающие ход в пределах 5 футов от шара, должны совершать спасбросок Ловкости. Существа получают урон огнём 2к6 при провале или половину этого урона при успехе.

Вы можете бонусным действием переместить шар на 30 футов. Если вы тараните шаром существо, это существо должно совершить спасбросок от урона шара, и шар останавливается до конца этого хода.

Когда вы перемещаете шар, вы можете поднимать его над препятствиями до 5 футов в высоту и перепрыгивать им разломы до 10 футов в длину. Шар поджигает горючие предметы, которые никто не несёт и не носит, и испускает яркий свет в пределах 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше второго.

## Радужная стена

*9 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 10 минут

Мерцающая разноцветная плоскость формирует вертикальную стену с длиной 90 футов, высотой 30 футов и толщиной 1 дюйм, с центром на точке, видимой в пределах дистанции. В качестве альтернативы, вы можете свернуть стену в сферу 30-футового диаметра с центром на точке, видимой в пределах дистанции. Стена существует, пока активно заклинание. Если вы размещаете стену так, что она пройдёт по пространству, занятому существом, заклинание проваливается, а ваше действие и ячейка заклинания тратятся.

Стена испускает яркий свет в пределах 100 футов и тусклый свет в пределах ещё 100 футов. Вы и существа, указанные вами при накладывании заклинания, можете без вреда проходить сквозь стену и оставаться возле неё. Если другое существо, способное видеть, перемещением оказывается в пределах 20 футов от стены или начинает там ход, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе оно станет ослеплённым на 1 минуту.

Стена состоит из семи слоёв разного цвета. Когда существо пытается коснуться стены или пройти сквозь неё, оно проходит по одному слою за раз, пока не пройдёт сквозь все. Коснувшись очередного слоя, существо должно совершить спасбросок Ловкости, чтобы защититься от его эффектов, описанных ниже.

Стену можно уничтожить, по одному слою за раз, в порядке от красного к фиолетовому, средствами, специфичными для каждого слоя. Уничтоженный слой остаётся уничтоженным на период всего действия заклинания. *Жезл отмены* уничтожает *радужную стену*, но *преграда магии* не оказывает на неё эффекта.

*1. Красный.* Существо получает урон огнём 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Пока этот слой существует, немагические дальнобойные атаки не могут проходить сквозь стену. Этот слой можно уничтожить, причинив ему урон холодом 25.

*2. Оранжевый.* Существо получает урон кислотой 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Пока этот слой существует, магические дальнобойные атаки не могут проходить сквозь стену. Этот слой можно уничтожить сильным ветром.

*3. Жёлтый.* Существо получает урон электричеством 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Этот слой можно уничтожить, причинив ему урон силовым полем 60.

*4. Зелёный.* Существо получает урон ядом 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Заклинание *создание прохода*, а также другие заклинания, с неменьшим уровнем, открывающие проходы в твёрдой поверхности, уничтожают этот слой.

*5. Голубой.* Существо получает урон холодом 10к6 при провале или половину этого урона при успехе. Этот слой можно уничтожить, причинив ему урон огнём 25.

*6. Синий.* При провале существо становится опутанным. После этого оно в конце каждого своего хода должно совершать спасброски Телосложения. Если оно успешно спасётся три раза, заклинание оканчивается. Если оно провалит спасбросок три раза, оно превращается в камень и получает состояние «окаменевшее» на время длительности заклинания. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными; отслеживайте их отдельно, пока не накопится три вида чего-то одного.

Пока этот слой существует, сквозь стену нельзя накладывать заклинания. Этот слой уничтожается ярким светом от заклинания *дневной свет* или подобного заклинания с неменьшим уровнем.

*7. Фиолетовый.* При провале существо становится ослеплённым. После этого оно в начале вашего следующего хода должно совершить спасбросок Мудрости. Успешное спасение оканчивает слепоту. При провале существо переносится на другой план, выбранный Мастером, и перестаёт быть ослеплённым (обычно существа на неродных планах изгоняются домой, а остальные существа обычно выбрасываются на Астральный или Эфирный планы). Этот слой уничтожается заклинанием *рассеивание магии* или подобными заклинаниями с неменьшим уровнем, оканчивающими заклинания и магические эффекты.

## Радужные брызги

*7 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (60-футовый конус)
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Восемь разноцветных лучей света вылетают из вашей ладони. Каждый луч своего цвета, и у каждого свои особые свойства. Все существа в пределах 60-футового конуса должны совершить спасбросок Ловкости. Для каждой цели совершите бросок к8, чтобы определить, луч какого цвета её коснулся.

*1. Красный.* Цель получает урон огнём 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.

*2. Оранжевый.* Цель получает урон кислотой 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.

*3. Жёлтый.* Цель получает урон электричеством 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.

*4. Зелёный.* Цель получает урон ядом 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.

*5. Голубой.* Цель получает урон холодом 10к6 при провале или половину этого урона при успехе.

*6. Синий.* При провале цель становится опутанной. После этого цель в конце каждого своего хода совершает спасбросок Телосложения. Если будет совершено три успешных спасброска, заклинание оканчивается. Если накопится три провала, цель навсегда превращается в камень и становится окаменевшей. Успехи и провалы не обязаны быть последовательными; отслеживайте их отдельно друг от друга, пока не накопится три результата одного вида.

*7. Фиолетовый.* При провале цель становится ослепшей. В начале вашего следующего хода она совершает спасбросок Мудрости. Успех оканчивает ослепление. При провале существо перемещается на другой план существования на выбор Мастера и перестаёт быть ослепшей (обычно существа на неродных планах изгоняются домой, а остальные существа обычно выбрасываются на Астральный или Эфирный планы).

*8. Особенность.* По цели попадают два луча. Совершите ещё два броска кости, перебрасывая выпавшие «8».

## Разговор с животными

*1 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 10 минут

Вы получаете на время действия заклинания возможность понимать зверей и общаться с ними устно. Знание и сознание многих зверей ограничено их интеллектом, но они как минимум могут дать информацию о ближайших местах и чудовищах, включая тех, кого они видели за последний день. На усмотрение Мастера, вы можете попытаться убедить зверя оказать вам небольшую помощь.

## Разговор с мёртвыми

*3 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С, М (горящие благовония)
**Длительность:** 10 минут

Вы даёте подобие жизни и сознания трупу, выбранному в пределах дистанции, позволяя ему отвечать на задаваемые вами вопросы. У трупа должен быть рот, и он не может быть нежитью. Заклинание проваливается, если этот труп был целью этого заклинания в течение последних 10 дней.

Пока заклинание активно, вы можете задать трупу пять вопросов. Труп знает только то, что знал при жизни, включая известные языки. Ответы обычно короткие, загадочные или невыразительные, и труп не обязан давать правдивый ответ, если вы враждебны к нему или он распознает в вас врага. Это заклинание не возвращает душу в тело существа, а только оживляет дух. Таким образом, труп не может узнавать новую информацию, не осознаёт того, что происходило после его смерти, и не может размышлять о будущих событиях.

### Разговор с растениями
*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (30-футовый радиус)
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 10 минут

Вы наделяете растения в пределах 30 футов от себя ограниченным сознанием и подобием жизни, позволяя им общаться с вами и выполнять ваши простые инструкции. Вы можете спрашивать их о событиях, происходивших в области заклинания за последний день, получая информацию о проходивших существах, погоде и прочих обстоятельствах.

Вы можете также превратить на время действия заклинания труднопроходимую местность, вызванную растениями (кусты и заросли), в обычную местность. Вы можете превратить на время действия заклинания обычную местность в труднопроходимую, если там есть растения, например, заставляя ветки и лианы хватать преследователей.

На усмотрение Мастера, растения могут выполнять и другие задачи. Это заклинание не позволяет растениям выкапываться и перемещаться, но они могут свободно двигать ветками, ростками и стеблями.

Если в области заклинания есть растительное существо, вы можете общаться с ним, как если бы у вас был общий язык, но вы не получаете магическую способность влиять на него.

Это заклинание может заставить растения, созданные заклинанием *опутывание*, отпустить существо.

### Размытый образ
*2 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Ваше тело становится размытым и колышущимся для всех, кто видит вас. Пока заклинание активно, все существа совершают по вам броски атаки с помехой. Атакующий получает иммунитет к этому эффекту, если полагается не на зрение, а, например, на слепое зрение, или может видеть сквозь иллюзии, например, с помощью истинного зрения.

### Разрушительная волна
*5 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (30-футовый радиус)
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы топаете по полу, создавая волну божественной энергии, исходящей от вас. Все существа, выбранные вами в пределах 30 футов, должны преуспеть в спасброске Телосложения, иначе они получат урон звуком 5к6, а также урон 5к6 излучением или некротической энергией (на ваш выбор), и будут сбиты с ног. Существо, преуспевшее в спасброске, получает половину урона и не сбивается с ног.

### Разящее око
*6 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Пока заклинание активно, ваши глаза становятся абсолютно чёрными, наполнившись жуткой энергией. Одно существо на ваш выбор в пределах 60 футов от вас, которое вы видите, должно преуспеть в спасброске Мудрости, иначе на время длительности заклинания оно попадает под действие одного из выбранных вами эффектов. В каждый свой ход, пока заклинание активно, вы можете действием нацелиться на другое существо, если только оно не совершило успешный спасбросок от этого *разящего ока*.

***Паника.*** Цель испугана вами. В каждый свой ход испуганное существо должно совершать действие Рывок и перемещаться прочь от вас по самому безопасному и короткому из возможных маршруту, если ей есть куда перемещаться. Если цель окажется на расстоянии как минимум 60 футов от вас, в месте, в котором ей вас не видно, этот эффект заканчивается.

***Слабость.*** Цель совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик. В конце каждого своего хода она сможет совершить ещё один спасбросок Мудрости. В случае успеха эффект заканчивается.

***Сон.*** Цель теряет сознание. Она просыпается, если получает урон или другое существо действием потрясёт его, чтобы разбудить.

### Раскалённый металл
*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусок железа и пламя)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите рукотворный металлический предмет, такой как металлическое оружие или комплект тяжёлого или среднего доспеха, видимый в пределах дистанции. Вы делаете его раскалённым докрасна. Все существа, находящиеся в физическом контакте с этим предметом, получают урон огнём 2к8, когда вы накладываете это заклинание. Пока заклинание активно, вы можете бонусным действием в каждом последующем ходу вновь причинять этот урон.

Если существо держит или носит предмет, и получает от него урон, оно должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе оно роняет этот предмет, если может. Если оно не может уронить предмет, то до начала вашего следующего хода совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше второго.

### Распад
*6 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (магнетит и щепотка пыли)
**Длительность:** Мгновенная

Тонкий зелёный луч вылетает из вашего указательного пальца в цель, которую вы видите в пределах дистанции. Цель может быть существом, предметом или творением из магической силы, например, стеной, созданной заклинанием *силовая стена*.

Существо, ставшее целью этого заклинания, должно совершить спасбросок Ловкости. При провале оно получает урон силовым полем 10к6 + 40.

Если этот урон опускает хиты цели до 0, она распадается.

Распавшееся существо, а также всё, что оно несло и носило, кроме магических предметов, превращается в кучку мелкого серого порошка. Такое существо можно вернуть к жизни только посредством заклинания *истинное воскрешение* или *исполнение желаний*.

Это заклинание вызывает автоматический распад немагических предметов и творений из магической силы с размером не больше Большого. Если цель — предмет или творение из магической силы с размером Огромное или больше, заклинание вызывает распад его части в кубе с длиной ребра 10 футов. На магические предметы это заклинание не действует.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, урон увеличивается на 3к6 за каждый уровень ячейки выше шестого.

## Рассеивание добра и зла

*5 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С, М (святая вода или порошок серебра и железа)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вас окружает мерцающая энергия, защищающая от фей, нежити и существ, происходящих не с Материального Плана. Пока заклинание активно, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали совершают по вам броски атаки с помехой.

Вы можете закончить заклинание преждевременно, выбрав один из представленных ниже вариантов:

***Изгнание.*** Вы совершаете действием рукопашную атаку заклинанием по исчадию, небожителю, нежити, фее или элементалю в пределах досягаемости. При попадании вы пытаетесь изгнать существо на его родной план. Существо должно преуспеть в спасброске Харизмы, иначе оно будет отправлено на свой родной план (если только оно уже не находится там). Нежить отправляется в Царство Теней, а феи в Страну Фей.

***Поломка чар.*** Вы касаетесь действием существа, до которого можете дотянуться, и которое очаровано, испугано или одержимо исчадием, небожителем, нежитью, феей или элементалем. Это существо перестаёт быть очарованным, испуганным или одержимым такими существами.

## Рассеивание магии

*3 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Выберите одно существо, предмет или магический эффект в пределах дистанции. Все заклинания 3 уровня и ниже на цели оканчиваются. Для каждого заклинания с уровнем 4 или выше совершите проверку базовой характеристики. Сл равна 10 + уровень заклинания. В случае успеха это заклинание оканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 4 уровня или выше, вы автоматически заканчиваете эффекты заклинаний на цели, чей уровень не превышает уровень использованной ячейки заклинаний.

## Регенерация

*7 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (молитвенный барабан и святая вода)
**Длительность:** 1 час

Вы касаетесь существа и активируете его врождённые способности к исцелению. Цель восстанавливает 4к8 + 15 хитов. Пока заклинание активно, цель восстанавливает 1 хит в начале каждого своего хода (10 хитов в минуту).

Отрубленные части тела цели (пальцы, ноги, хвосты, и так далее), если они были, восстанавливаются через 2 минуты. Если отрубленная часть тела есть в наличии, и её можно приставить к обрубку, заклинание мгновенно сращивает их.

## Реинкарнация

*5 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 час
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (редкие масла и мази, стоящие как минимум 1000 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** Мгновенная

Вы касаетесь мёртвого гуманоида или части мёртвого гуманоида. Если это существо мертво не более 10 дней, заклинание формирует для него новое взрослое тело и зовёт душу занять его. Если душа цели не свободна или не хочет новое тело, заклинание проваливается.

Новое тело для существа создаёт магия, и раса существа может измениться. Мастер бросает к100 и сверяется с таблицей, чтобы определить, в каком теле будет жить существо, либо же выбирает тело самостоятельно.

| к100 | Раса |
|---|---|
| 01–04 | Гном, лесной |
| 05–10 | Гном, скальный |
| 11–18 | Дварф, горный |
| 19–27 | Дварф, холмовой |
| 28–31 | Драконорождённый |
| 32–35 | Полуорк |
| 36–43 | Полурослик, коренастый |
| 44–51 | Полурослик, легконогий |
| 52–55 | Полуэльф |
| 56–59 | Тифлинг |
| 60–79 | Человек |
| 80–88 | Эльф, высший |
| 89–96 | Эльф, лесной |
| 97–00 | Эльф, тёмный |

Реинкарнировавшее существо помнит свою прошлую жизнь и переживания. Оно сохраняет все способности, бывшие в прежнем теле, но раса меняется на новую, изменяя расовые особенности.

## Речь златоуста

*2 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 минута

Вы произносите отвлекающую речь, заставляя выбранных вами существ, которых вы видите в пределах дистанции, и которые при этом могут слышать вас, совершить спасбросок Мудрости. Существа, которые не могут быть очарованными, автоматически преуспевают в спасброске, и если вы или ваши спутники сражаетесь с существом, оно совершает спасбросок с преимуществом. При провале цель получает помеху к проверкам Мудрости (Внимательность), совершённым для обнаружения других существ кроме вас, пока заклинание активно или пока цель не перестанет вас слышать. Заклинание оканчивается, если вы становитесь недееспособны или теряете возможность говорить.

## Рост растений

*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие или 8 часов
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Это заклинание вливает жизненные силы в растения, находящиеся в определённой области. Есть два варианта использования этого заклинания; одно даёт краткосрочный, другое — долговременный эффект.

Если вы активируете это заклинание 1 действием, выберите точку в пределах дистанции. Все обычные растения в пределах 100-футового радиуса с центром на этой точке становятся густыми и рослыми. Существо, перемещающееся по этой местности, должно потратить 4 фута перемещения за каждый 1 пройдённый фут.

Вы можете исключить одну или несколько областей любого размера в пределах зоны действия заклинания.

Если вы активируете это заклинание 8 часов, вы делаете почву удобренной. Все растения в радиусе полумили с центром на точке в пределах дистанции становятся удобренными на 1 год. Эти растения приносят удвоенный урожай.

## Руки Хадара

*1 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (10-футовый радиус)
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы взываете к мощи Хадара, Тёмного Алкателя. Из вас вырываются щупальца из тёмной энергии, бьющие всех существ в пределах 10 футов. Все существа в этой области должны совершить спасбросок Силы. В случае провала цель получает урон некротической энергией 2к6 и в следующем ходу не может совершать реакции. В случае успеха существо получает половину урона, и других эффектов нет.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к6 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Сверкающие брызги

*1 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (15-футовый конус)
**Компоненты:** В, С, М (щепотка порошка или песка, окрашенного в красный, жёлтый и синий цвет)
**Длительность:** 1 раунд

Из вашей руки вылетают яркие разноцветные лучи. Бросьте 6к10; результат покажет, сколько хитов существ попадает под эффект. Существа в 15-футовом конусе, исходящем от вас, попадают под эффект в порядке увеличения текущих хитов (игнорируя тех, кто без сознания и не может видеть).

Начиная с существа с наименьшим числом текущих хитов, все существа, попавшие под действие заклинания, становятся ослеплёнными до конца действия заклинания. Вычитайте из остатка хиты уже ослеплённых существ и переходите к следующим. Хиты существа не должны превышать остаток, чтобы это существо попало под действие заклинания.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, бросайте дополнительно 2к10 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Свет

*Заговор, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, М (светлячок или фосфоресцирующий мох)
**Длительность:** 1 час

Вы касаетесь одного предмета, длина которого ни по одному из измерений не превышает 10 футов. Пока заклинание активно, предмет испускает яркий свет в радиусе 20 футов и тусклый свет в пределах ещё 20 футов. Свет может быть любого выбранного вами цвета. Полное покрытие предмета чем-то непрозрачным блокирует свет. Заклинание оканчивается, если вы наложите его ещё раз или окончите действием.

Если вы нацелились на предмет, несомый или носимый враждебным существом, это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, чтобы увернуться от заклинания.

## Свобода перемещения

*4 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (кожаный ремешок, обмотанный вокруг предплечья или аналогичной конечности)
**Длительность:** 1 час

Вы касаетесь согласного существа. Пока заклинание активно, на перемещения цели не влияет труднопроходимая местность, а заклинания и прочие магические эффекты не могут ни уменьшить её скорость, ни сделать её парализованной или опутанной.

Цель может также потратить 5 футов перемещения, чтобы автоматически высвободиться из немагических оков, таких как кандалы или захват другого существа. Более того, нахождение под водой не накладывает штрафы на перемещение и атаки цели.

## Связь с иным миром

*5 уровень, прорицание (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** 1 минута

Вы мысленно связываетесь с полубогом, духом давно умершего мудреца или другой таинственной

сущностью с другого плана существования. Контакт с иномировой сущностью может ослабить или даже повредить ваш рассудок. Накладывая это заклинание, вы совершаете спасбросок Интеллекта со Сл 15. При провале вы получаете урон психической энергией 6к6 и становитесь безумным до окончания продолжительного отдыха. Будучи безумным, вы не можете совершать действия, не можете понимать речь других существ, не можете читать и можете только неразборчиво бормотать. Заклинание *высшее восстановление*, наложенное на вас, оканчивает этот эффект.

При успешном спасении вы можете задать сущности до пяти вопросов. Вы должны задать вопросы до того как окончится заклинание. На все вопросы Мастер отвечает односложно, например, «да», «нет», «может быть», «никогда» или «неясно» (если сущность не знает ответ). Если односложный ответ может ввести в заблуждение, Мастер может произнести короткую фразу.

## Святилище

*5 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 24 часа
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (травы, масла и благовония, стоящие как минимум 1000 зм, расходуемые заклинанием)
**Длительность:** Пока не рассеется

Вы касаетесь точки и наполняете область вокруг неё святой (или нечестивой) силой. Радиус области может быть с радиусом до 60 футов, и заклинание проваливается, если в этот радиус попадает область, уже находящаяся под действием заклинания *святилище*. Наполненная область подвергается следующим эффектам:

Во-первых, исчадия, небожители, нежить, феи и элементали не могут войти в эту область, и не могут делать существ, находящихся внутри, очарованными, испуганными и одержимыми. Все существа, очарованные, испуганные или одержимые такими существами, перестают быть очарованными, испуганными и одержимыми, входя в эту область. Вы можете исключить из эффекта один или несколько видов существ.

Во-вторых, вы можете привязать к области дополнительный эффект. Выберите один эффект из прилагающегося списка, или выберите эффект, предложенный Мастером. Некоторые из этих эффектов применяются к существам, находящимся в области; вы можете указать, будет ли он применяться ко всем существам, существам, служащим определённому божеству или лидеру, или существам определённого вида, например, оркам и троллям. Когда существо, попадающее под действие эффекта, входит в область заклинания впервые за ход или начинает там ход, оно может совершить спасбросок Харизмы. В случае успеха существо игнорирует дополнительный эффект, пока не покинет эту область.

***Вечный покой.*** Мёртвые тела, похороненные в области, не могут стать нежитью.

***Вмешательство в путешествия между измерениями.*** Затронутые существа не могут перемещаться и путешествовать, используя телепортацию или перемещение между измерениями и планами.

***Дневной свет.*** Область освещается ярким светом. Магическая тьма, созданная заклинаниями с уровнем меньше уровня ячейки, использованной вами для накладывания этого заклинания, не может затмить свет.

***Защита от энергии.*** Затронутые существа в области получают сопротивление к одному виду урона на ваш выбор кроме дробящего, колющего и рубящего.

***Страх.*** Затронутые существа испуганы, пока находятся в области.

***Темнота.*** Область заполняется темнотой. Обычный свет, а также магический свет, созданный заклинаниями, с уровнем меньше уровня ячейки, использованной вами для накладывания этого заклинания, не могут осветить область.

***Тишина.*** Звуки не покидают границы области, и не проникают снаружи внутрь.

***Уязвимость энергии.*** Затронутые существа в области получают уязвимость к одному виду урона на ваш выбор кроме дробящего, колющего и рубящего.

***Храбрость.*** Затронутые существа не могут быть испуганы, пока находятся в области.

***Языки.*** Затронутые существа могут общаться с любыми другими существами, находящимися в области, даже если у них нет общего языка.

## Священное пламя

*Заговор, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Похожее на огонь сияние нисходит на существо, которое вы видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Ловкости, иначе она получает урон излучением 1к8. Для этого спасброска цель не получает преимуществ от укрытия.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

## Сглаз

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С, М (окаменевший глаз тритона)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы проклинаете существо, которое видите в пределах дистанции. Пока заклинание активно, вы причиняете цели урон некротической энергией 1к6 каждый раз, когда попадаете по ней атакой. Кроме того, выберите одну характеристику, когда накладываете заклинание. Цель совершает с помехой проверки выбранной характеристики.

Если хиты цели опускаются до 0, пока заклинание активно, вы можете в свой следующий ход бонусным действием проклясть новое существо.

*Снятие проклятья*, наложенное на цель, оканчивает это заклинание преждевременно.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 или 4 уровня, вы можете поддерживать концентрацию на нём до 8 часов. Если вы используете ячейку заклинания 5 уровня или выше, вы можете поддерживать концентрацию на нём до 24 часов.

## Сигнал тревоги

*1 уровень, ограждение (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (колокольчик и серебряная проволочка)
**Длительность:** 8 часов

Вы устанавливаете сигнализацию на случай вторжения. Выберите дверь, окно или область в пределах дистанции не больше куба с длиной ребра 20 футов. До окончания действия заклинания тревога уведомляет вас каждый раз, когда охраняемой области касается или входит в неё существо с размером не меньше Крошечного. При накладывании заклинания вы можете указать существ, которые не будут вызывать срабатывание тревоги. Вы также выбираете, мысленной будет тревога или слышимой.

Мысленная тревога предупреждает вас звоном в сознании, если вы находитесь в пределах 1 мили от охраняемой области. Этот звон пробуждает вас, если вы спите.

Слышимая тревога издаёт звон колокольчика в течение 10 секунд в пределах 60 футов.

## Силовая стена

*5 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (щепотка порошка толчёного прозрачного драгоценного камня)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Невидимая стена из силового поля появляется в точке, выбранной вами в пределах дистанции. Стена появляется, будучи ориентированной в любом направлении: горизонтальном, вертикальном или наклонённом. Она может свободно парить, а может опираться на твёрдую поверхность. Вы можете создать её полусферой-куполом или сферой с радиусом до 10 футов, или можете сформировать плоскую поверхность, состоящую из плит 10 × 10 футов, количество которых может доходить до десяти. Каждая плита должна соседствовать как минимум с одной другой плитой. Какая бы форма ни была у стены, её толщина всегда 1/4 дюйма (6 миллиметров). Она существует, пока активно заклинание. Если стена при появлении проходит по пространству существа, это существо выталкивается по одну из сторон стены (на ваш выбор).

Ничто не может физически пройти сквозь эту стену. Она обладает иммунитетом ко всем видам урона, и не может быть рассеяна *рассеиванием магии*. Заклинание *распад* полностью уничтожает стену. Стена простирается и на Эфирный План, блокируя эфирные перемещения сквозь себя.

## Скольжение

*1 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусок масла или свиного сала)
**Длительность:** 1 минута

Скользкий жир покрывает пол в квадрате с длиной стороны 10 футов с центром на точке в пределах дистанции, делая эту местность труднопроходимой, пока заклинание активно.

Когда жир появляется, все существа, стоящие в этой области, должны преуспеть в спасброске Ловкости, иначе они падают ничком. Существа, входящие в эту область или оканчивающие там ход, тоже должны преуспеть в спасброске Ловкости, чтобы не упасть.

## Скороход

*1 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (щепотка земли)
**Длительность:** 1 час

Вы касаетесь существа. Пока заклинание активно, скорость существа увеличивается на 10 футов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше первого.

## Слабоумие

*8 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С, М (пригоршня глиняных, кристаллических, стеклянных или минеральных шариков)
**Длительность:** Мгновенная

Вы врываетесь в сознание существа, которое видите в пределах дистанции, пытаясь подавить его интеллект и сознание. Цель получает урон психической энергией 4к6 и должна совершить спасбросок Интеллекта.

В случае провала Интеллект и Харизма существа становятся равны 1. Оно не может накладывать заклинания, активировать магические предметы, понимать языки и вразумительно общаться. Однако существо признаёт друзей, следует за ними, и даже защищает их.

В конце каждых 30 дней существо может повторять спасбросок от этого заклинания. Если оно преуспевает, заклинание оканчивается.

Это заклинание также оканчивается заклинаниями *высшее восстановление*, *исполнение желаний* и *полное исцеление*.

## Слияние с камнем

*3 уровень, преобразование (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 8 часов

Вы входите в каменный предмет или поверхность, достаточно большую, чтобы там поместилось ваше тело, и сливаетесь на время действия заклинания вместе со всем снаряжением с камнем. Используя перемещение, вы выходите из камня в точке, которой можете коснуться. Ваше присутствие абсолютно незаметно, и без помощи магии обнаружить вас невозможно.

Слившись с камнем, вы не можете видеть, что происходит вокруг, и все проверки Мудрости (Внимательность), совершённые, чтобы слушать, совершаются с помехой. Вы осознаёте ход времени и можете в камне накладывать заклинания на себя. Вы можете перемещением выйти из камня в том месте, где вы входили, что оканчивает это заклинание. Иначе вы перемещаться не можете.

Небольшие физические повреждения камня не причиняют вам вреда, но частичное разрушение или изменение его формы (так, что вы больше внутри не поместитесь) изгоняют вас и причиняют дробящий урон 6к6. Полное разрушение камня (или превращение его в другую субстанцию) изгоняет вас и причиняет дробящий урон 50. Если вас изгоняют, вы падаете ничком в свободном пространстве, ближайшем к месту, в котором вы входили в камень.

### Слово возврата

*6 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 5 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы и до пяти согласных существ в пределах 5 футов от вас мгновенно телепортируетесь в заранее подготовленное святилище. Вы и телепортирующиеся с вами существа появляетесь в свободном пространстве, ближайшем к месту, указанному вами при подготовке святилища (смотрите ниже). Если вы активируете это заклинание, не подготовив святилище, заклинание не оказывает никакого эффекта.

Вы должны подготовить святилище, активировав это же заклинание в таком месте как храм, посвящённом или сильно связанном с вашим божеством. Если вы попытаетесь активировать это заклинание в месте, не связанном с вашим божеством, заклинание не окажет никакого эффекта.

### Слово Силы: исцеление

*9 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Волна целительной энергии окутывает существо, которого вы касаетесь. Цель восстанавливает все свои хиты. Если существо испугано, очаровано, ошеломлено или парализовано, это состояние оканчивается. Если существо лежит ничком, оно может реакцией встать. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

### Слово Силы: оглушение

*8 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы произносите слово силы, способное захлестнуть сознание одного существа, видимого в пределах дистанции, делая его потрясённым. Если у существа не больше 150 хитов, оно становится ошеломлённым. В противном случае это заклинание не оказывает никакого эффекта.

Ошеломлённая цель должна в конце каждого своего хода совершать спасбросок Телосложения. При успехе ошеломление проходит.

### Слово Силы: смерть

*9 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Вы произносите слово силы, заставляющее существо, которое вы видите в пределах дистанции, мгновенно умереть. Если у выбранного вами существа не больше 100 хитов, он умирает. В противном случае это заклинание не оказывает никакого эффекта.

### Смена обличья

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы принимаете другой облик. При накладывании выберите один из представленных ниже вариантов, эффект от которого будет длиться всю длительность заклинания. Пока заклинание активно, вы можете действием окончить один эффект, чтобы получить преимущества другого.

***Адаптация к воде.*** Вы приспосабливаете своё тело к существованию в воде, отращивая жабры и перепонки между пальцами. Вы можете дышать под водой и получаете скорость плавания, равную скорости хождения.

***Естественное оружие.*** Вы отращиваете когти, клыки, шипы, рога или другое естественное оружие на свой выбор. Ваш безоружный удар причиняет дробящий, колющий или рубящий урон 1к6, в зависимости от выбранного вами оружия, и вы владеете безоружными ударами. Это оружие будет магическим, и вы получаете бонус +1 к броскам атаки и урона им.

***Изменение внешности.*** Вы изменяете свою внешность. Вы сами решаете, на кого будете походить, включая рост, вес, лицо, звук голоса, длину волос, цвета и отличительные характеристики. Вы можете стать похожим на представителя другой расы, но ваши показатели не изменяются. Вы также не можете выглядеть как существо другой категории размера, и ваше тело остаётся примерно тем же самым; например, это заклинание не сделает вас четырёхногим. Пока заклинание активно, вы можете действием изменять свою внешность.

### Смертный ужас

*9 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Воззвав к сильнейшим страхам группы существ, вы создаёте иллюзорных существ в их сознаниях, видимых только для них. Все существа в сфере с радиусом 30 футов с центром на выбранной точке в пределах дистанции, должны совершить спасбросок Мудрости. При провале существо становится испуганным на время длительности заклинания. Иллюзия взывает к самым потаённым страхам, проявляясь в виде худших кошмаров и неумолимой угрозы. В конце каждого своего хода испуганное существо должно преуспевать в спасброске Мудрости, иначе оно получает урон психической энергией 4к10. При успехе для этого существа заклинание оканчивается.

### Смятение

*4 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С, М (три ореховые скорлупки)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Это заклинание атакует и скручивает сознание существ, порождая галлюцинации и провоцируя на необдуманные действия. Все существа в сфере с радиусом 10 футов с центром на точке, выбранной в пределах дистанции, должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе попадут под действие эффекта.

Попавшая под эффект цель не может совершать реакции и должна бросать к10 в начале каждого своего хода, чтобы определить своё поведение в этом ходу.

| к10 | Поведение |
|---|---|
| 1 | Существо использует всё своё перемещение на движение в случайном направлении. Для определения направления бросьте к8, назначив каждой грани своё направление. Действие в этом ходу существо не совершает. |
| 2–6 | Существо в этом ходу не перемещается и не совершает действий. |
| 7–8 | Существо действием совершает рукопашную атаку по случайным образом выбранному существу в пределах досягаемости. Если в пределах досягаемости нет других существ, существо в этот ход ничего не делает. |
| 9–10 | Существо может действовать и перемещаться как обычно. |

В конце каждого своего хода цель может совершать спасбросок Мудрости. В случае успеха на этой цели эффект заканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, радиус сферы увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

## Снятие проклятья

*3 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

После вашего касания все проклятья, действующие на одно существо или предмет, оканчиваются. Если предмет был проклятым магическим предметом, проклятье остаётся, но заклинание разрывает настройку владельца на него, поэтому его можно снять или выбросить.

## Создание прохода

*5 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (щепотка кунжутного семени)
**Длительность:** 1 час

В точке, которую вы видите в пределах дистанции на деревянной, оштукатуренной или каменной поверхности (такой как стена, потолок или пол) появляется проход, существующий, пока активно заклинание. Вы сами определяете габариты прохода: до 5 футов в ширину, до 8 футов в высоту и до 20 футов в глубину. Этот проход не дестабилизирует само строение.

Когда проход исчезает, все существа и предметы, всё ещё находящиеся в нём, безопасно выталкиваются в свободное пространство, ближайшее к поверхности, на которой вы активировали это заклинание.

## Сокрытие разума

*8 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 24 часа

Пока заклинание активно, одно согласное существо, которого вы касаетесь, получает иммунитет к урону психической энергией, и всем эффектам, которые должны чувствовать его эмоции или читать мысли, заклинаниям школы Прорицания и состоянию очарованности. Это заклинание даже помогает от заклинания *исполнение желаний*, а также от заклинаний и эффектов аналогичной силы, использованных для воздействия на сознание цели или получение от неё информации.

## Солнечный луч

*6 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (60-футовая линия)
**Компоненты:** В, С, М (увеличительное стекло)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Луч ярчайшего света исходит из вашей ладони линией шириной 5 футов и длиной 60 футов. Все существа в этой линии должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон излучением 6к8 и становится ослеплённым до вашего следующего хода. При успехе оно получает половину урона и не ослепляется. Нежить и слизи совершают этот спасбросок с помехой.

Пока заклинание активно, вы можете действием создавать новые линии света.

Пока заклинание активно, в вашей руке светится яркая искра. Она испускает яркий свет в пределах 30 футов и тусклый свет в пределах ещё 30 футов. Это свет идентичен солнечному.

## Солнечный ожог

*8 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С, М (огонь и кусочек солнечного камня)
**Длительность:** Мгновенная

Яркий солнечный свет освещает всё в 60-футовом радиусе с центром на точке, выбранной вами в пределах дистанции. Все существа, находящиеся в нём, должны совершить спасбросок Телосложения. При провале существо получает урон излучением 12к6 и становится ослеплённым на 1 минуту. При успехе оно получает половину урона и не становится ослеплённым. Нежить и слизи совершают этот спасбросок с помехой.

Существо, ослеплённое этим заклинанием, совершает повторные спасброски Телосложения в конце каждого своего хода. В случае успеха оно перестаёт быть ослеплённым.

Это заклинание рассеивает любую тьму в своей области, созданную заклинанием.

## Сообщение

*Заговор, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек медной проволоки)
**Длительность:** 1 раунд

Вы указываете пальцем на существо, находящееся в пределах дистанции, и шепчете послание. Цель (и только цель) слышит его, и может ответить шёпотом, который услышите только вы.

Вы можете использовать это заклинание сквозь твёрдые препятствия, если вы знакомы с целью и знаете, что она находится за барьером. Магическая тишина, 1 фут камня, 1 дюйм обыч-

ного металла, тонкий лист свинца или 3 фута дерева блокируют заклинание. Заклинание не обязано идти по прямой линии, и может огибать углы и проходить через отверстия.

## Сопротивление

*Заговор, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (крошечный плащ)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа. Пока заклинание активно, цель может один раз бросить к4 и добавить выпавшее число к одному спасброску на свой выбор. Кость можно кидать до или после спасброска. После этого заклинание оканчивается.

## Сотворение

*5 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (крошечный кусочек материи того же вида, из которого вы планируете создать предмет)
**Длительность:** Особая

Вы зачерпываете теневую материю в Царстве Теней и создаёте в пределах дистанции неживой предмет из растительной материи: ткань, верёвку, дерево, или что-то подобное. Вы также можете этим заклинанием создавать минеральную материю, такую как камни, кристаллы и металлы. Создаваемый предмет должен помещаться в куб с длиной ребра 5 футов, и должен иметь форму и материю, которые вы раньше видели.

Длительность зависит от создаваемого материала. Если предмет составлен из нескольких материалов, используется самая короткая длительность.

| Материал | Длительность |
|---|---|
| Растительная материя | 1 день |
| Камень или кристалл | 12 часов |
| Драгоценные металлы | 1 час |
| Драгоценные камни | 10 минут |
| Адамантин или мифрил | 1 минута |

Использование материи, созданной этим заклинанием, в качестве материального компонента для другого заклинания, вызывает провал того заклинания.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, длина ребра куба увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше пятого.

## Сотворение или уничтожение воды

*1 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (капля воды, если вода создаётся, или несколько песчинок, если вода уничтожается)
**Длительность:** Мгновенная

Вы либо создаёте, либо уничтожаете воду.

***Сотворение воды.*** Вы создаёте до 10 галлонов (40 литров) чистой воды в пределах дистанции в открытом контейнере. В качестве альтернативы, вода выпадает дождём в кубе с длиной ребра 30 футов в пределах дальности, туша открытое пламя.

***Уничтожение воды.*** Вы уничтожаете до 10 галлонов (40 литров) воды в открытом контейнере в пределах дистанции. В качестве альтернативы, вы уничтожаете туман в кубе с длиной ребра 30 футов в пределах дистанции.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, вы создаёте или уничтожаете 10 дополнительных галлонов (40 литров) воды, и длина ребра куба увеличивается на 5 футов за каждый уровень ячейки выше первого.

## Сотворение нежити

*6 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С, М (глиняный горшок с могильной землёй, глиняный горшок с солоноватой водой и по одному чёрному ониксу стоимостью 150 зм на каждый труп)
**Длительность:** Мгновенная

Вы можете накладывать это заклинание только ночью. Выберите до трёх трупов гуманоидов Среднего или Маленького размера в пределах дистанции. Все трупы становятся упырями под вашим контролем (параметры этих существ есть у Мастера).

В каждом своём ходу вы можете бонусным действием мысленно приказать любому существу, оживлённому этим заклинанием, если оно находится в пределах 120 футов от вас (если вы контролируете сразу несколько существ, можете отдать одну и ту же команду сразу нескольким из них). Вы решаете, какое действие это существо совершит, и куда оно переместится в свой следующий ход, или же вы можете отдать общий приказ, например, охранять конкретную комнату или коридор. Если вы не отдадите команду, существо будет всего лишь защищаться от врагов. Получив приказ, существо продолжает его выполнять, пока задача не будет выполнена.

Существо находится под вашим контролем 24 часа, после чего перестаёт слушаться команд. Для поддержания контроля ещё на 24 часа вы должны активировать это заклинание на него ещё раз до окончания 24-часового периода. Такое использование заклинания только поддерживает контроль над уже созданными существами, количество которых не может быть больше трёх, и не оживляет новых.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над четырьмя упырями. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над пятью упырями или двумя вурдалаками или умертвиями. Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 9 уровня, вы оживляете или продлеваете контроль над шестью упырями, тремя вурдалаками или умертвиями, или двумя мумиями.

## Сотворение пищи и воды

*3 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы создаёте 45 фунтов еды и 30 галлонов (100 литров) воды на земле или в контейнере в пределах дистанции, которых достаточно для питания пятнадцати гуманоидов или пятерых скакунов на 24 часа.

Еда безвкусная, но сытная, и портится, если её не съесть за 24 часа. Вода чистая, и она не портится.

## Сотворение пламени

*Заговор, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 10 минут

В вашей ладони появляется мерцающее пламя. Оно остаётся там, пока заклинание активно, и не вредит ни вам, ни вашему снаряжению. Огонь испускает яркий свет в радиусе 10 футов и тусклый свет в пределах ещё 10 футов. Заклинание оканчивается, если вы оканчиваете его действием или накладываете ещё раз.

Вы можете атаковать этим пламенем, но это тоже оканчивает заклинание. Когда вы накладываете это заклинание, или другим действием в одном из последующих ходов вы можете метнуть пламя в существо, находящееся в пределах 30 футов от вас. Совершите дальнобойную атаку заклинанием. При попадании цель получает урон огнём 1к8.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

## Стена ветров

*3 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (крошечный веер и перо экзотического происхождения)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

В точке на земле, выбранной вами в пределах дистанции, начинает дуть сильный ветер. Вы можете сделать стену длиной до 50 футов, высотой до 15 футов и толщиной до 1 фута. Вы можете как угодно изгибать стену, лишь бы это был непрерывный путь по земле. Стена существует, пока активно заклинание.

Когда стена появляется, все существа в её области должны совершить спасброски Силы. Существо получает дробящий урон 3к8 при провале, или половину этого урона при успехе.

Сильный ветер сдерживает туман, дым и прочие газы. Маленькие и ещё меньшие летающие существа и предметы не могут пройти через эту стену. Лёгкие, сыпучие материалы, оказавшиеся в стене, взлетают вверх. Стрелы, болты и прочие обычные боеприпасы, выпущенные в цели, находящиеся за стеной, отклоняются вверх и автоматически промахиваются (валуны, брошенные великанами и осадными машинами, а также подобные боеприпасы, не отклоняются). Существа в газообразной форме не могут пройти через неё.

## Стена клинков

*6 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте вертикальную стену из крутящихся бритвенно-острых клинков из магической энергии. Стена появляется в пределах дистанции и существует столько, сколько активно это заклинание. Вы можете создать прямую стену длиной 100 футов, высотой 20 футов и толщиной 5 футов, или закольцованную стену диаметром 60 футов, высотой 20 футов и толщиной 5 футов. Стена предоставляет существам, находящимся за ней, укрытие на три четверти, и её пространство является труднопроходимой местностью.

Когда существо впервые за ход входит в пространство стены или начинает там ход, оно должно совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает рубящий урон 6к10. При успешном спасброске существо получает половину урона.

## Стихийное оружие

*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Немагическое оружие, которого вы касаетесь, становится магическим. Выберите один из следующих видов урона: звук, кислота, огонь, холод или электричество. Пока заклинание активно, оружие получает бонус +1 к броскам атаки и причиняет при попадании дополнительный урон выбранного вида 1к4.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 или 6 уровня, бонус к броску атаки увеличивается до +2, а дополнительный урон увеличивается до 2к4. Если вы используете ячейку заклинания 7 уровня или выше, бонус увеличивается до +3, а дополнительный урон увеличивается до 3к4.

## Страж веры

*4 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** 8 часов

В выбранной и видимой вами свободной клетке в пределах дистанции появляется и начинает парить призрачный страж. Страж занимает своё пространство, и его контуры плохо видны за исключением сверкающего меча и щита, украшенного символом вашего божества.

Все существа, враждебные вам, перемещающиеся впервые за ход в пространство, находящееся в пределах 10 футов от стража, должны преуспеть в спасброске Ловкости. При провале такое существо получает урон излучением 20, или половину этого урона при успехе. Страж исчезает, когда причинит суммарно 60 урона.

## Стражи

*6 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (горящее благовоние, немного серы и масла, завязанная узлом тетива, немного крови бурого увальня и маленький серебряный жезл, стоящий как минимум 10 зм)
**Длительность:** 24 часа

Вы создаёте защиту, охраняющую 2 500 квадратных футов пола (квадрат с длиной стороны 50 футов, сто клеток 5 × 5 футов или двадцать пять квадратов с длиной стороны 10 футов). Охраняемая область может быть до 20 футов в высоту и может иметь любую форму. Вы можете защитить несколько этажей крепости, поделив их на части,

при условии, что во время накладывания этого заклинания вы можете туда попасть.

При накладывании заклинания вы можете указать тех, кто не будет попадать под действие одного или всех выбранных вами эффектов. Вы можете также указать пароль, произношение которого дарует иммунитет к этим эффектам.

Заклинание *стражи* создаёт в охраняемой местности следующие эффекты:

***Двери.*** Все двери в охраняемой области запираются магией, как если бы они были закрыты заклинанием *волшебный замок*. Кроме того, вы можете покрыть до десяти дверей иллюзией (эквивалентной функции «иллюзорный предмет» заклинания *малая иллюзия*), заставляя их выглядеть как гладкая стена.

***Коридоры.*** Коридоры заполняются туманом, делающим местность сильно заслоняющей. Кроме того, на каждом перекрёстке или развилке, где есть выбор направления, есть 50  шанс того, что существо (но не вы) будет считать, что идёт в сторону, противоположную той, в которую она на самом деле идёт.

***Лестницы.*** Все лестницы в охраняемой области сверху донизу заполняются паутиной, как от одноимённого заклинания. Нити восстанавливаются через 10 минут, если их сожгут или разрежут, а заклинание *стражи* ещё активно.

***Прочие эффекты заклинания.*** Вы можете добавить к охраняемой области один из следующих эффектов:

- Поместите *пляшущие огоньки* в четыре коридора. Вы можете задать простую последовательность, которую огоньки будут выполнять, пока активно заклинание *стражи*.
- Поместите *волшебные уста* в два места.
- Поместите *зловонное облако* в два места. Испарения появляются в указанных вами местах; они возвращаются через 10 минут, если рассеются ветром, а заклинание *стражи* ещё будет активно.
- Поместите постоянный *порыв ветра* в один коридор или комнату.
- Поместите *внушение* в одно место. Выберите область с размером не больше клетки 5 × 5 футов, и все существа, входящие в эту область или проходящие по ней, мысленно воспринимают внушение.

Вся охраняемая область излучает магию. *Рассеивание магии*, наложенное на конкретный эффект, в случае успеха устраняет только этот эффект.

Вы можете сделать эту магию постоянной, накладывая это заклинание каждый день в течение одного года.

## Сфера неуязвимости

*6 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (10-футовый радиус)
**Компоненты:** В, С, М (стеклянная или кристаллическая бусина, рассыпающаяся, когда заклинание заканчивается)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вокруг вас возникает неподвижный слабо мерцающий барьер с радиусом 10 футов, существующий, пока активно заклинание.

Все заклинания 5 уровня и ниже, наложенные снаружи барьера, не могут подействовать на существ и предметы, находящиеся внутри, даже если заклинание наложено с помощью ячейки большего уровня. Такие заклинания могут быть нацелены на существ и предметы, находящиеся внутри барьера, но не будут на них воздействовать. Пространство, защищённое барьером, тоже не включается в область действия таких заклинаний.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, барьер защищает от заклинаний с уровнем на 1 больше за каждый уровень ячейки выше шестого.

## Таинственный мираж

*7 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 10 минут
**Дистанция:** Обзор
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 10 дней

Вы заставляете местность в пределах 1 квадратной мили выглядеть, звучать, пахнуть и даже ощущаться как другая местность. Общая форма местности остаётся той же самой. Открытые поля и дороги можно сделать похожими на болото, холм, расселину или другую труднопроходимую или непроходимую местность. Пруд можно сделать похожим на травяную лужайку, пропасть сделать пологим склоном, а каменистый овраг — широкой и ровной дорогой.

Точно так же, вы можете изменять внешний облик строений, или создавать их там, где их не было. Это заклинание не маскирует, не скрывает и не добавляет существ.

Иллюзия включает в себя слышимые, видимые, тактильные и обонятельные элементы, так что она может сделать обычную местность труднопроходимой (и наоборот), и как-то иначе препятствовать перемещению. Все части иллюзорной местности (такие как камни и палки), вынесенные за пределы области пространства, мгновенно исчезают.

Существа с истинным зрением могут видеть сквозь иллюзию настоящую местность; однако, все элементы иллюзии для него остаются, так что хоть оно и будет знать о наличии иллюзии, оно всё ещё может взаимодействовать с ней.

## Телекинез

*5 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы получаете способность перемещать силой мысли существ и предметы, а также манипулировать ими. Когда вы накладываете это заклинание, а также в каждом последующем раунде, новым действием, вы можете воздействовать на одно существо или предмет, видимый в пределах дистанции, вызывая один из описанных ниже эффектов. Вы можете действовать на одну и ту же цель, а можете каждый раз выбирать новую. Если вы меняете цель, предыдущая перестаёт быть под действием этого заклинания.

***Предмет.*** Вы можете попытаться переместить предмет, весящий до 1000 фунтов. Если предмет не несут и не носят, вы автоматически перемещаете его на 30 футов в любом направлении, но не за пределы дистанции заклинания.

Если предмет несёт или носит существо, вы должны совершить проверку базовой характеристики, противопоставив её проверке Силы существа. Если вы выиграете проверку, вы вырываете предмет у этого существа, и можете переместить его на 30 футов в любом направлении, но не за пределы дистанции заклинания.

Вы очень хорошо контролируете предмет телекинетической хваткой, так что можете манипулировать простыми инструментами, открывать двери и контейнеры, доставать и убирать предметы из открытых контейнеров, а также выливать содержимое сосудов.

***Существо.*** Вы можете попытаться переместить существо с размером не больше Огромного. Совершите проверку своей базовой характеристики, противопоставив её проверке Силы существа. Если вы выиграете проверку, вы перемещаете существо на 30 футов в любом направлении, включая вверх, но не за пределы дистанции заклинания. До конца вашего следующего хода существо становится опутанным телекинетической хваткой. Существо, поднятое вверх, висит в воздухе.

В последующих раундах вы можете действием пытаться поддерживать телекинетический захват существа, повторяя встречную проверку.

## Телепатия

*8 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Без ограничений
**Компоненты:** В, С, М (два переплетённых серебряных кольца)
**Длительность:** 24 часа

Вы создаёте телепатическую связь между собой и знакомым согласным существом. Это существо может находиться где угодно на том же плане существования, что и вы. Заклинание оканчивается, если вы с целью перестанете находиться на одном плане.

Пока заклинание активно, вы и цель можете мгновенно обмениваться словами, образами, звуками и прочими сенсорными посланиями, и цель воспринимает вас как существо, с которым она общается. Это заклинание позволяет существу с Интеллектом как минимум 1 понимать смысл ваших слов и воспринимать посылаемые вами сенсорные послания.

## Телепортация

*7 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная

Это заклинание мгновенно переносит вас и до восьми согласных существ на ваш выбор, видимых вами и находящихся в пределах дистанции, или один предмет, видимый в пределах дистанции, в выбранное вами место. Если целью является предмет, он должен полностью помещаться в куб с длиной ребра 10 футов, и его не может носить или нести несогласное существо.

Выбранное место назначения должно быть известно вам, и оно должно находиться на одном плане существования с вами. Ваша ознакомленность с местом назначения определяет, успешным ли будет перемещение. Мастер бросает к100 и сверяется с таблицей.

| Ознакомленность | Неудача | Похожее место | Мимо цели | Точно в цель |
|---|---|---|---|---|
| Постоянный круг | — | — | — | 01–100 |
| Связанный предмет | — | — | — | 01–100 |
| Очень знакомое | 01–05 | 06–13 | 14–24 | 25–100 |
| Изредка видимое | 01–33 | 34–43 | 44–53 | 54–100 |
| Виденное один раз | 01–43 | 44–53 | 54–73 | 74–100 |
| Описанное | 01–43 | 44–53 | 54–73 | 74–100 |
| Ложно описанное | 01–50 | 51–100 | — | — |

***Ознакомленность.*** «Постоянный круг» означает постоянный круг телепортации, последовательность знаков которого вам известна. «Связанный предмет» означает, что у вас есть предмет, взятый из места назначения не позднее шести месяцев назад, например, книга из библиотеки волшебника, постельное бельё из королевской спальни, или кусок мрамора из потайного склеп лича.

«Очень знакомое» это место, в котором вы часто бываете, место, которое вам доводилось изучить, или место, которое вы видите в процессе накладывания заклинания. «Изредка видимое» это место, которое вы видели несколько раз, но которое вам не очень хорошо известно. «Виденное один раз» это место, которое вы видели один раз, возможно, при помощи магии. «Описанное» это место, чьё местоположение и внешний облик вам известно со слов других, возможно, по карте.

«Ложно описанное» это место, которое не существует. Возможно, вы пытались подсмотреть святилище врага, но на самом деле видели иллюзию, или вы пытались телепортироваться в знакомое место, которое больше не существует.

***Точно в цель.*** Вы и ваша группа (или предмет) появляетесь там, где было задумано.

***Мимо цели.*** Вы и ваша группа (или предмет) появляетесь на случайном расстоянии от места назначения в случайном направлении. Расстояние от цели равно (1к10 × 1к10) процентов от расстояния, на которое вы перемещались. Например, если вы пытались перенестись на 120 миль, промахиваетесь мимо цели, и на двух 1к10 у вас выпадает «5» и «3», то вы промахиваетесь мимо цели на 15 процентов, то есть на 18 миль. Мастер определяет направление случайным образом, бросая к8, где «1» означает север, «2» — северо-восток, «3» — восток, и так далее. Если вы телепортировались в город на побережье, и оказываетесь в море на расстоянии 18 миль, вы окажетесь в беде.

***Похожее место.*** Вы и ваша группа (или предмет) оказываетесь в другом месте, визуально или тематически похожем на место назначения. Например, если вы направлялись в свою лабораторию, вы можете оказаться в лаборатории другого волшебника или алхимическом магазине с таким же оборудованием как в вашей лаборатории. Обычно вы появляетесь в ближайшем похожем месте, но так как у заклинания нет ограничений по дистанции, вы можете оказаться где угодно на текущем плане.

***Неудача.*** Непредсказуемая магия заклинания делает перемещение опасным. Все телепортирующиеся существа (или предмет) получают урон силовым полем 3к10, и Мастер совершает новый бросок по таблице, чтобы определить место назначения (возможны несколько неудач, и каждая будет причинять урон).

## Тёмное зрение

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (щепотка сушёной морковки или агат)
**Длительность:** 8 часов

Вы касаетесь согласного существа и даруете ему возможность видеть в темноте. Пока заклинание активно, это существо обладает тёмным зрением в пределах 60 футов.

### Тензеров парящий диск
*1 уровень, вызов (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (капля ртути)
**Длительность:** 1 час

Это заклинание создаёт круглый горизонтальный диск из силового поля диаметром 3 фута и толщиной 1 дюйм (2,5 см.), парящий в 3 футах над полом в свободном пространстве на ваш выбор, видимом в пределах дистанции. Диск существует, пока заклинание активно, и может вынести на себе 500 фунтов. Если на него поместить больший вес, заклинание окончится, и всё, что было на диске, падает на пол.

Диск неподвижен, пока вы находитесь в пределах 20 футов от него. Если вы переместитесь от него на расстояние, превышающее 20 футов, диск следует за вами, оставаясь в пределах 20 футов. Он может перелетать по неровной поверхности, перемещаться по лестницам, склонам и подобным препятствиям, но не может пересекать перепады по высоте в 10 футов и более. Например, диск не сможет перелететь над 10-футовой ямой, и не сможет из неё выбраться, если будет создан на её дне.

Если вы переместитесь более чем на 100 футов от диска (например, если он из-за препятствия не сможет последовать за вами), заклинание оканчивается.

### Терновая стена
*6 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С, М (пригоршня шипов)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Вы создаёте стену из крепких, гибких, перевитых кустов с острыми как иглы шипами. Стена появляется в пределах дистанции на твёрдой поверхности и существует, пока активно заклинание. Вы можете сделать стену до 60 футов в длину, до 10 футов в высоту и толщиной 5 футов или кругом с диаметром 20 футов, высотой до 20 футов и толщиной 5 футов. Эта стена блокирует линию обзора.

Когда стена появляется, все существа, находящиеся в ней, должны совершить спасбросок Ловкости. При провале существо получает колющий урон 7к8, или половину этого урона при успехе.

Существа могут проходить сквозь стену, но медленно и болезненно. За каждый 1 фут перемещения через стену существо должно потратить 4 фута перемещения. Кроме того, в первый раз за ход, когда существо входит в стену или оканчивает там ход, оно должно совершать спасбросок Ловкости. Оно получает рубящий урон 7к8 при провале, или половину этого урона при успехе.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 7 уровня или выше, оба вида урона увеличиваются на 1к8 за каждый уровень ячейки выше шестого.

### Терновый кнут
*Заговор, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (стебель растения с шипами)
**Длительность:** Мгновенная

Вы создаёте длинный, похожий на лозу кнут, покрытый шипами, бьющий по вашей команде существо, находящееся в пределах дистанции. Совершите рукопашную атаку заклинанием по цели. Если атака попадает, существо получает колющий урон 1к6, и если размер существа не больше Большого, вы подтягиваете существо на 10 футов к себе.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к6, когда вы достигаете 5 уровня (2к6), 11 уровня (3к6) и 17 уровня (4к6).

### Тишина
*2 уровень, иллюзия (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Пока заклинание активно, никакие звуки не могут раздаться в пределах сферы с радиусом 20 футов с центром на точке, выбранной в пределах дистанции, а также не могут проходить сквозь неё. Все существа и предметы, полностью находящиеся в сфере, получают иммунитет к урону звуком, и существа считаются оглохшими, когда полностью находятся в ней. Там невозможно накладывать заклинания с вербальным компонентом.

### Трюк с верёвкой
*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (экстракт зерна и петля из пергамента)
**Длительность:** 1 час

Вы касаетесь верёвки длиной до 60 футов. Один её конец поднимается в воздух, а остальная часть висит перпендикулярно полу. На верхнем конце верёвки появляется невидимый вход в межпространство, существующий, пока заклинание активно.

В межпространство можно попасть, забравшись по верёвке наверх. В этом межпространстве может поместиться восемь существ с размером не больше Среднего. Верёвку можно затянуть внутрь, после чего снаружи её не будет видно.

Атаки и заклинания не могут проходить через вход внутрь межпространства и наружу, но те, кто находятся внутри, могут всё видеть как через окно 3 × 5 футов с центром на верёвке.

Всё, что находится в межпространстве, вываливается наружу, когда заклинание заканчивается.

### Туманное облако
*1 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 120 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы создаёте сферу с радиусом 20 футов из тумана с центром на точке в пределах дистанции. Сфера обходит углы, и её пространство — сильно заслонённая местность. Она существует до окончания действия заклинания, или пока её не рассеет ветер (со скоростью как минимум 10 миль в час).

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, радиус тумана увеличивается на 20 футов за каждый уровень ячейки выше первого.

## Туманный шаг

*2 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В
**Длительность:** Мгновенная
Окутавшись серебристым туманом, вы телепортируетесь на 30 футов в свободное пространство, видимое вами.

## Тьма

*2 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, М (мех летучей мыши и либо капля дёгтя, либо кусочек угля)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Из точки, выбранной вами в пределах дистанции, расползается магическая тьма сферой с радиусом 15 футов. Тьма огибает углы. Существа с тёмным зрением не могут видеть сквозь эту тьму, и немагический свет не может её осветить.

Если выбранная вами точка находится на предмете, который вы держите, несёте или носите, тьма исходит из предмета и перемещается вместе с ним. Если полностью накрыть источник тьмы непрозрачным предметом, например, чашей или шлемом, тьма будет заблокирована.

Если часть зоны этого заклинания накрывает зону света, созданного заклинанием с уровнем не выше 2, заклинание, создавшее свет, рассеивается.

## Убежище

*1 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (маленькое серебряное зеркало)
**Длительность:** 1 минута

Вы защищаете одно существо в пределах дистанции от атаки. Пока заклинание активно, все существа, нацеливающиеся на защищённое существо атаками или вредоносными заклинаниями, должны вначале совершить спасбросок Мудрости. При провале существо должно выбрать новую цель или потеряет атаку или заклинание. Это заклинание не защищает от эффектов, действующих на площадь, таких как взрыв огненного шара.

Если защищённое существо совершает атаку или накладывает заклинание, оказывающее действие на враждебное существо, это заклинание оканчивается.

## Увеличение/уменьшение

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (щепотка толчёного железа)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы увеличиваете или уменьшаете существо или предмет, видимый вами в пределах дистанции, на время действия заклинания. Выберите или существо или предмет, который никто не несёт и не носит. Если цель хочет, она может совершить спасбросок Телосложения. В случае успеха заклинание не оказывает на неё никакого влияния.

Если цель — существо, всё, что она носит и несёт, изменяет размер вместе с ней. Всё, что это существо бросит, тут же обретает свой естественный размер.

***Увеличение.*** Размеры цели удваиваются по всем измерениям, а вес увеличивается в восемь раз. Это увеличивает размер на одну категорию — от Среднего до Большого, например. Если для цели не хватает пространства, она приобретает максимально возможный размер. Пока заклинание активно, цель совершает с преимуществом проверки и спасброски Силы. Оружие цели тоже увеличивается. Атаки увеличенным оружием причиняют дополнительный урон 1к4.

***Уменьшение.*** Размеры цели уменьшаются вдвое по всем измерениям, а вес уменьшается до одной восьмой от обычного. Это уменьшает размер на одну категорию — от Среднего до Маленького, например. Пока заклинание активно, цель совершает с помехой проверки и спасброски Силы. Оружие цели тоже уменьшается. Атаки уменьшенным оружием причиняют на 1к4 меньше урона (урон не может быть меньше 1).

## Удержание личности

*2 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (небольшой прямой кусочек железа)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите гуманоида, которого видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет парализованной на период действия заклинания. В конце каждого своего хода цель может совершать новые спасброски Мудрости. В случае успеха заклинание на этой цели оканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше 2. Эти гуманоиды должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них.

## Удержание чудовища

*5 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С, М (небольшой прямой кусочек железа)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите существо, которое видите в пределах дистанции. Цель должна преуспеть в спасброске Мудрости, иначе станет парализованной на период действия заклинания. Это заклинание не оказывает эффекта на нежить. В конце каждого своего хода цель может совершать новые спасброски Мудрости. В случае успеха заклинание на этой цели оканчивается.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 6 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше пятого. Эти существа должны находиться в пределах 30 футов друг от друга, когда вы нацеливаетесь на них.

## Ужас

*3 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя (30-футовый конус)

**Компоненты:** В, С, М (белое перо или сердце курицы)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы проецируете призрачное изображение худших кошмаров других существ. Все существа в 30-футовом конусе должны преуспеть в спасброске Мудрости, иначе они бросают всё, что держат в руках, и становятся испуганными на время действия заклинания.

Будучи испуганным этим заклинанием, существо должно каждый свой ход совершать действие Рывок, и перемещаться прочь от вас по самому безопасному маршруту, пока у неё есть куда перемещаться. Если существо оканчивает ход в месте, откуда у него нет линии обзора до вас, оно может совершить спасбросок Мудрости. В случае спасения заклинание перестаёт действовать на это существо.

## Узилище

*7 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 100 футов
**Компоненты:** В, С, М (порошок рубина, стоящий 1500 зм)
**Длительность:** 1 час

Вокруг области, выбранной вами в пределах дистанции, возникает неподвижная, невидимая тюрьма в форме куба, созданная из магической силы. Тюрьма может быть клеткой или сплошной коробкой, на ваш выбор.

Тюрьма в форме клетки может быть с длиной ребра до 20 футов, и состоит из сантиметровых прутьев (диаметр 1/2 дюйма), отстоящих друг от друга на 1 сантиметр (1/2 дюйма).

Тюрьма в форме коробки может быть с длиной ребра до 10 футов, и она является сплошным барьером, останавливающим любую материю, и блокирующую заклинания, накладываемые как внутрь коробки, так и направленные из неё наружу.

Когда вы накладываете это заклинание, под его действие попадают все существа, находящиеся целиком внутри области. Существа, находящиеся в области лишь частично, или слишком большие для заточения внутри, отталкиваются от центра области, пока не окажутся снаружи.

Существо, находящееся в узилище, не может покинуть его без помощи магии. Если оно пытается использовать телепортацию или перемещение между планами, оно должно вначале преуспеть в спасброске Харизмы. В случае успеха существо может использовать эту магию для выхода из узилища. При провале существо не может покинуть узилище, и тратит впустую использование заклинания или эффект. Узилище простирается и на Эфирный План, запрещая перемещение через него.

Это заклинание нельзя рассеять *рассеиванием магии*.

## Указание

*Заговор, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы касаетесь одного согласного существа. Один раз, пока заклинание активно, цель может бросить к4 и добавить выпавшее число к одной проверке характеристики на свой выбор. Эту кость можно бросить до или после совершения проверки. После этого заклинание оканчивается.

## Улучшение характеристики

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (мех или перо зверя)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы касаетесь существа и улучшаете его при помощи магии. Выберите один из следующих эффектов; цель получает этот эффект, пока заклинание активно.

***Бычья сила.*** Цель совершает с преимуществом проверки Силы, а грузоподъёмность удваивается.

***Кошачья ловкость.*** Цель совершает с преимуществом проверки Ловкости. Кроме того, она не получает урон за падение с высоты 20 футов или меньше, если она дееспособна.

***Лисья хитрость.*** Цель совершает с преимуществом проверки Интеллекта.

***Медвежья выносливость.*** Цель совершает с преимуществом проверки Телосложения. Она также получает 2к6 временных хитов, которые исчезают в конце заклинания.

***Орлиное великолепие.*** Цель совершает с преимуществом проверки Харизмы.

***Совиная мудрость.*** Цель совершает с преимуществом проверки Мудрости.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 3 уровня или выше, вы можете сделать целью одно дополнительное существо за каждый уровень ячейки выше второго.

## Умиротворение

*2 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы пытаетесь подавить сильные эмоции у группы существ. Все гуманоиды в сфере с радиусом 20 футов с центром в точке, выбранной в пределах дистанции, должны совершить спасбросок Харизмы; существо может добровольно провалить этот спасбросок, если пожелает. Если существо проваливает спасбросок, выберите один из двух описанных ниже эффектов:

Вы можете подавить все эффекты, делающие цель очарованной или испуганной. Когда это заклинание оканчивается, все подавленные эффекты восстанавливаются, при условии, что за это время их действие не окончилось.

В качестве альтернативы, вы можете сделать цель безразличной к выбранным вами существам, к которым она относилась враждебно. Это безразличие оканчивается, если цель атакована или ей причинён вред заклинанием, или если она станет свидетелем того, как причиняют вред её друзьям. Когда заклинание оканчивается, существо становится вновь враждебным, если Мастер не решит по-другому.

## Ускорение

*3 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (стружка корня лакрицы)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Выберите согласное существо, видимое в пределах дистанции. Пока заклинание активно, скорость

цели удваивается, она получает бонус +2 к КД, она совершает с преимуществом спасброски Ловкости, и в каждом ходу может совершать дополнительное действие. Этим действием может быть только Атака (одна атака оружием), Засада, Использование предмета, Отход или Рывок.

Когда заклинание оканчивается, цель не может перемещаться и совершать действия, пока не пропустит свой следующий ход, так как становится заторможенной.

## Усыпление

*1 уровень, очарование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С, М (щепотка мелкого песка, лепестки розы или сверчок)
**Длительность:** 1 минута

Это заклинание посылает существ в магический сон. Бросьте 5к8; результат будет количеством хитов существ, на которых это заклинание может подействовать. Существа в пределах 20 футов от точки, выбранной вами в пределах дистанции, попадают под действие в порядке увеличения их текущих хитов (игнорируя тех, что находятся без сознания).

Начиная с существа с наименьшим количеством текущих хитов все существа, попадающие под действие этого заклинания, теряют сознание до окончания действия заклинания, пока не получат урон, или пока кто-нибудь другой не разбудит их, потратив действие на тряску или пощёчину. Вычитайте хиты каждого существа из общей суммы, после чего переходите к следующему существу с наименьшим числом хитов. Для того чтобы существо попало под действие заклинания, нужно чтобы количество её текущих хитов не превышало оставшуюся сумму.

Нежить и существа, обладающие иммунитетом к очарованию, не попадают под действие этого заклинания.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, бросайте дополнительно 2к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Усыхание

*4 уровень, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Некротическая энергия омывает выбранное вами существо, которое вы видите в пределах дистанции, забирая из него жидкость и жизненные силы. Цель должна совершить спасбросок Телосложения. Цель получает урон некротической энергией 8к8 в случае провала или половину этого урона в случае успеха. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

Если цель — растительное существо или магическое растение, оно совершает спасбросок с помехой, и заклинание причиняет ему максимальный урон.

Если цель — немагическое растение, не являющееся существом, например, дерево или куст, оно не совершает спасбросок; а просто засыхает и умирает.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 5 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше четвёртого.

## Уход в иной мир

*7 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (раздвоенный металлический прут, стоящий как минимум 250 зм, настроенный на конкретный план существования)
**Длительность:** Мгновенная

Вы и до восьми согласных существ, взявшиеся за руки кругом, перемещаетесь на другой план существования. Вы можете указать в общих чертах точку прибытия, например, Медный город на Стихийном Плане Огня или дворец Диспатера на втором уровне Девяти Преисподних, и вы появитесь возле этого места. Например, если вы хотели оказаться в Медном городе, вы можете прибыть на Стальную улицу, перед Вратами Пепла, или оказаться посреди Моря Огня, на выбор Мастера.

В качестве альтернативы, если вы знаете последовательность знаков телепортационного круга на другом плане существования, это заклинание может перенести вас в этот круг. Если круг телепортации слишком мал для переносимого количества существ, они появляются в ближайшем свободном пространстве рядом с кругом.

Вы можете использовать это заклинание, чтобы изгонять несогласных существ на другой план. Выберите существо в пределах досягаемости и совершите по нему рукопашную атаку заклинанием. При попадании существо должно совершить спасбросок Харизмы. Если существо его проваливает, оно переносится в случайным образом выбранное место на выбранном вами плане существования. Перенесённое таким образом существо должно будет самостоятельно найти дорогу на ваш текущий план существования.

## Уход за умирающим

*Заговор, некромантия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы касаетесь живого существа, у которого 0 хитов. Оно становится стабилизированным. Это заклинание не оказывает никакого эффекта на нежить и конструктов.

## Фальшивый двойник

*5 уровень, иллюзия*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 часа

Вы становитесь невидимым, и в то же время в том месте, где вы были, появляется ваш иллюзорный двойник. Двойник существует, пока заклинание активно, но невидимость оканчивается, если вы атакуете или накладываете заклинание.

Вы можете действием переместить своего иллюзорного двойника на расстояние, вдвое превышающее вашу скорость, и заставить его жестикулировать, говорить и вести себя так, как вам хочется.

Вы можете видеть его глазами и слышать его ушами, как если бы вы находились там же, где он. В каждом своём ходу вы можете бонусным действием переключиться с его чувств на свои, или обратно. Пока вы используете его чувства, вы слепы и глухи для своего окружения.

## Фокусы

*Заговор, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Вплоть до 1 часа

Это заклинание — небольшой магический трюк, на котором практикуются начинающие заклинатели. Вы создаёте один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Вы создаёте мгновенный безвредный сенсорный эффект, такой как сноп искр, порыв ветра, тихую мелодию, или необычный запах.
- Вы мгновенно зажигаете или тушите свечу, факел или небольшой костёр.
- Вы мгновенно чистите или мараете предмет, размерами не превышающий 1 кубического фута.
- Вы остужаете, нагреваете или придаёте запах 1 кубическому футу неживой материи на 1 час.
- Вы создаёте на поверхности или предмете маленькую цветную метку или символ, существующую 1 час.
- Вы создаёте немагическую безделушку или иллюзорный предмет, помещающийся в вашу ладонь, и существующий до конца вашего следующего хода.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, вы можете иметь не более трёх немгновенных эффектов одновременно, и можете действием окончить один любой из этих эффектов.

## Хождение по ветру

*6 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (огонь и святая вода)
**Длительность:** 8 часов

Вы и до десяти согласных существ, видимых вами в пределах дистанции, на время длительности заклинания принимаете газообразную форму, становясь лёгкими облачками. Находясь в форме облака, существо получает скорость полёта 300 футов и сопротивление к урону от немагического оружия. Единственное действие, которое существо может совершать в этой форме, это Рывок или возвращение в естественную форму. Возврат занимает 1 минуту, во время которой существо недееспособно и не может перемещаться. Пока заклинание активно, существо может вернуться в форму облака, для чего снова требуется преображение в течение 1 минуты.

Если существо находится в форме облака и летит, когда оканчивается эффект, существо в течение 1 минуты снижается на 60 футов в раунд, пока не приземлится безопасно. Если через 1 минуту оно не сможет приземлиться, оно падает на оставшуюся дистанцию.

## Хождение по воде

*3 уровень, преобразование (ритуал)*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек пробки)
**Длительность:** 1 час

Это заклинание дарует способность перемещаться по жидкой поверхности — такой как вода, кислота, грязь, снег, зыбучий песок или лава — как если бы это была безвредная твёрдая поверхность (существа, идущие по жидкой лаве, всё равно получают урон от жара). До десяти согласных существ, видимых вами в пределах дистанции, получают эту же способность на время действия заклинания.

Если вы делаете целью существо, погружённое в жидкость, заклинание поднимает его на поверхность со скоростью 60 футов в раунд.

## Цветной шарик

*1 уровень, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С, М (алмаз, стоящий как минимум 50 зм)
**Длительность:** Мгновенная

Вы бросаете 4-дюймовую (10-сантиметровую) сферу энергии в существо, которое видите в пределах дистанции. Выберите звук, кислоту, огонь, холод, электричество или яд при создании сферы, а затем совершите по цели дальнобойную атаку заклинанием. Если атака попадает, существо получает урон 3к8 выбранного вида.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 2 уровня или выше, урон увеличивается на 1к8 за каждый уровень ячейки выше первого.

## Цепкая лоза

*4 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Вы создаёте лозу, вырастающую из земли в свободном пространстве на ваш выбор, видимом вами в пределах дистанции. Когда вы накладываете это заклинание, вы можете приказать лозе ухватить видимое вами существо, находящееся в пределах 30 футов от неё. Это существо должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе его подтянет на 20 футов к лозе.

Пока заклинание активно, вы можете в каждом своём ходу бонусным действием приказывать лозе ухватить то же самое или другое существо.

## Цунами

*8 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 минута
**Дистанция:** Видимость
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 6 раундов

В выбранной точке в пределах дистанции появляется стена из воды. Вы можете создать стену длиной до 300 футов, высотой 300 футов и толщиной 50 футов. Стена существует, пока заклинание активно.

Когда стена появляется, все существа в её области должны совершить спасбросок Силы. При провале они получают дробящий урон 6к10 или половину этого урона при успехе.

В начале каждого вашего хода, после того как стена появилась, стена, вместе со всеми находящимися в ней существами, перемещается на 50 футов от вас. Все существа с размером не больше Огромного, находящиеся внутри стены, или те, в чьё пространство стена входит при перемещении, должны преуспеть в спасброске Силы, иначе они

получают дробящий урон 5к10. Существо может получить этот урон только один раз за раунд. В конце хода высота стены уменьшается на 50 футов, а получаемый существами урон в последующие раунды уменьшается на 1к10. Когда высота стены достигает 0 футов, заклинание оканчивается.

Существа, оказавшиеся в стене, могут перемещаться, плавая. Однако, из-за того, что волна очень сильная, существо должно совершить успешную проверку Силы (Атлетика) против Сл ваших заклинаний, чтобы получить возможность перемещаться. Провалив проверку, существо не может перемещаться. Существо, выбравшееся из области цунами, падает на землю.

## Чудотворство

*Заговор, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 30 футов
**Компоненты:** В
**Длительность:** Вплоть до 1 минуты

Вы создаёте небольшое чудо, знак сверхъестественной силы. Вы создаёте один из следующих магических эффектов в пределах дистанции:

- Ваш голос в течение 1 минуты звучит в три раза громче.
- Вы заставляете пламя в течение 1 минуты мерцать, светить ярче или тусклее, или изменять цвет.
- Вы вызываете безвредную дрожь в полу в течение 1 минуты.
- Вы создаёте мгновенный звук, исходящий из выбранной вами точки в пределах дистанции, такой как раскат грома, крик ворона или зловещий шёпот.
- Вы мгновенно заставляете незапертое окно или дверь распахнуться или захлопнуться.
- Вы на 1 минуту изменяете внешний вид своих глаз.

Если вы накладываете это заклинание несколько раз, у вас может быть до трёх активных эффектов с длительностью в 1 минуту, и вы можете оканчивать такие эффекты действием.

## Чудо-ягоды

*1 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С, М (ветка омелы)
**Длительность:** Мгновенная

В вашей руке появляются до десяти ягод, наполненных магией. Любое существо может действием съесть одну ягоду. Это восстанавливает 1 хит, и ягода настолько питательна, что насыщает существо на весь день.

Ягоды теряют силу, если их не съесть через 24 часа после создания.

## Шипы

*2 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 150 футов
**Компоненты:** В, С, М (семь острых шипов или семь заострённых веточек)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Пол в пределах 20-футового радиуса с центром на точке в пределах дистанции покрывается шипами и колючками. Эта местность становится труднопроходимой на время действия заклинания. Когда существо перемещением входит в эту область или идёт по ней, оно получает колющий урон 2к4 за каждые 5 пройдённых футов.

Трансформация поверхности проходит практически незаметно, и шипы хорошо замаскированы. Существа, которые не видели эту местность в момент накладывания заклинания, должны совершить проверку Мудрости (Внимательность) против Сл ваших заклинаний, чтобы распознать местность опасной, перед тем как в неё войти.

## Щит

*1 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 реакция, совершаемая, когда по вам попадает атака или вы становитесь целью *волшебной стрелы*
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** 1 раунд

Невидимый барьер из магической силы появляется, защищая вас. Вы получаете до начала своего следующего хода бонус +5 к КД, в том числе и против вызвавшей срабатывание атаки, и вы не получаете урон от *волшебной стрелы*.

## Щит веры

*1 уровень, ограждение*

**Время накладывания:** 1 бонусное действие
**Дистанция:** 60 футов
**Компоненты:** В, С, М (небольшой пергамент со святыми письменами)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 10 минут

Мерцающее поле появляется, окружая выбранное вами существо в пределах дистанции, даруя ему на время длительности бонус +2 к КД.

## Эвардовы чёрные щупальца

*4 уровень, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 90 футов
**Компоненты:** В, С, М (кусочек щупальца гигантского осьминога или гигантского кальмара)
**Длительность:** Концентрация, вплоть до 1 минуты

Чёрные извивающиеся щупальца заполняют квадрат на полу с длиной стороны 20 футов, который вы видите в пределах дистанции. Пока заклинание активно, эти щупальца делают местность труднопроходимой.

Когда существо впервые за ход входит в область заклинания или начинает там ход, оно должно преуспеть в спасброске Ловкости, иначе получит дробящий урон 3к6 и станет опутанным щупальцами до окончания заклинания. Существо, начинающее ход в этой области, уже опутанное щупальцами, получает дробящий урон 3к6.

Опутанное щупальцами существо может действием совершить проверку Силы или Ловкости (на свой выбор) против Сл ваших заклинаний. В случае успеха оно высвобождается.

## Электрошок

*Заговор, воплощение*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Молния спрыгивает с вашей руки и ударяет существо, которого вы пытались коснуться. Совершите по цели рукопашную атаку заклинанием. Вы совершаете бросок атаки с преимуществом, если цель носит доспех из металла. При попадании цель получает урон электричеством 1к8, и до начала своего следующего хода не может совершать реакции.

Урон заклинания увеличивается на 1к8, когда вы достигаете 5 уровня (2к8), 11 уровня (3к8) и 17 уровня (4к8).

## Эфирность

*7 уровень, преобразование*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** На себя
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** До 8 часов

Вы вступаете в пограничные окрестности Эфирного Плана, в местность, в которой он пересекается с вашим текущим планом. Вы остаётесь в Пограничном Эфире, пока активно заклинание, или пока вы не окончите его действием. Всё это время вы можете перемещаться в любом направлении. Если вы перемещаетесь вверх или вниз, каждый фут перемещения стоит 1 дополнительный фут. Вы можете видеть и слышать то, что происходит на плане, с которого вы пришли, но всё выглядит серым, и вы не видите то, что находится за пределами 60 футов.

Находясь на Эфирном Плане, вы можете воздействовать только на существ, которые находятся там же, и только они могут воздействовать на вас. Существа, не находящиеся на Эфирном Плане, не могут воспринимать вас и взаимодействовать с вами, если только у них нет особого умения или магии, позволяющей делать это.

Вы игнорируете все предметы и эффекты, не находящиеся на Эфирном Плане, что позволяет вам проходить сквозь предметы, оставленные на исходном плане.

Когда заклинание заканчивается, вы мгновенно возвращаетесь на план, с которого пришли, в месте, которое занимаете в данный момент. Если вы при этом находитесь в месте, занятом предметом или существом, вас мгновенно переносит в ближайшее свободное пространство, которое вы можете занимать, и вы получаете урон силовым полем, равный удвоенному количеству футов, на которое вас телепортировало.

Это заклинание не оказывает эффекта, если вы накладываете его, уже находясь на Эфирном Плане или плане, который не граничит с ним, например, на одном из Внешних Планов.

***На больших уровнях:*** Если вы накладываете это заклинание, используя ячейку 8 уровня или выше, вы можете сделать целью до трёх согласных существ (включая вас) за каждый уровень ячейки выше седьмого. Существа должны находиться в пределах 10 футов от вас, когда вы накладываете это заклинание.

## Ядовитые брызги

*Заговор, вызов*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** 10 футов
**Компоненты:** В, С
**Длительность:** Мгновенная

Вы простираете руку к существу, видимому в пределах дистанции, и выпускаете из ладони клубы токсичного газа. Это существо должно преуспеть в спасброске Телосложения, иначе оно получит урон ядом 1к12.

Урон этого заклинания увеличивается на 1к12, когда вы достигаете 5 уровня (2к12), 11 уровня (3к12) и 17 уровня (4к12).

## Языки

*3 уровень, прорицание*

**Время накладывания:** 1 действие
**Дистанция:** Касание
**Компоненты:** В, М (маленькая глиняная модель зиккурата)
**Длительность:** 1 час

Это заклинание дарует существу, которого вы касаетесь, способность понимать все языки, которые оно слышит. Более того, когда цель говорит, все существа, знающие хотя бы один язык, и слышащие цель, понимают, что она сказала.

# Приложение А: Состояния

Состояния различными способами изменяют возможности существа и могут являться следствием заклинания, классового умения, атаки чудовища или другого эффекта. Большинство состояний, вроде состояния «ослеплённый», негативны, но некоторые из них, например, «невидим», могут быть полезны.

Состояние длится до тех пор, пока не будет прервано (например, состояние «сбитый с ног» прерывается, когда существо встаёт) или в течение времени, которое указано в эффекте, вызвавшем это состояние.

Если разные эффекты вводят существо в одно и то же состояние, каждый из случаев имеет отдельную длительность, но эффекты состояния не становятся сильнее. Существо либо имеет состояние, либо не имеет его.

Приведённые ниже описания определяют, что происходит с персонажем в том или ином состоянии.

## Бессознательный

- Находящееся без сознания существо «недееспособно» (см. состояние), не способно перемещаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Существо роняет всё, что держит, и падает ничком.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от него.

## Испуганный

- Испуганное существо совершает с помехой проверки характеристик и броски атаки, пока источник его страха находится в пределах его линии обзора.
- Существо не способно добровольно приблизиться к источнику своего страха.

## Невидимый

- Невидимое существо невозможно увидеть без помощи магии или особого чувства. С точки зрения скрытности существо считается сильно заслонённым. Местонахождение существа можно определить по шуму, который оно издаёт, или по оставленным им следам.
- Броски атаки по невидимому существу совершаются с помехой, а его броски атаки — с преимуществом.

## Недееспособный

- Недееспособное существо не может совершать действия и реакции.

## Оглохший

- Оглохшее существо ничего не слышит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со слухом.

## Окаменевший

- Окаменевшее существо, а также все немагические предметы, которые оно несёт или носит, трансформируется в твёрдое инертное вещество (как правило, в камень). Его вес увеличивается в 10 раз, и оно перестаёт стареть.
- Существо «недееспособно» (см. состояние), не способно двигаться и говорить, а также не осознаёт своё окружение.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Существо получает сопротивление ко всем видам урона.
- Существо получает иммунитет к ядам и болезням. Если яд или болезнь уже действовали на существо, их действие приостанавливается, но не исчезает.

## Опутанный

- Скорость опутанного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки — с помехой.
- Существо совершает с помехой спасброски Ловкости.

## Ослеплённый

- Ослеплённое существо ничего не видит и автоматически проваливает все проверки характеристик, связанные со зрением.
- Броски атаки по такому существу совершаются с преимуществом, а его броски атаки совершаются с помехой.

## Отравленный

- Отравленное существо совершает с помехой броски атаки и проверки характеристик.

## Истощение

Некоторые особые способности и опасности окружающей среды, такие как недоедание и длительное воздействие очень низких или высоких температур, могут стать причиной состояния, называемого истощением. Истощение делится на шесть степеней. Эффект даёт существу ту или иную степень истощения, согласно описанию.

| Степень | Эффект |
|---|---|
| 1 | Помеха при проверках характеристик |
| 2 | Скорость уменьшается вдвое |
| 3 | Помеха при бросках атаки и спасбросках |
| 4 | Максимум хитов уменьшается вдвое |
| 5 | Скорость снижается до 0 |
| 6 | Смерть |

Если существо, уже находящееся в состоянии истощения, подвергается воздействию другого эффекта, вызывающего истощение, его текущая степень истощения повышается на значение, указанное в описании эффекта.

На существо воздействуют эффекты не только текущей степени истощения, но и более слабых степеней. Например, существо на 2 степени истощения перемещается в два раза медленнее и совершает с помехой проверки характеристик.

Эффект, снимающий истощение, понижает его степень согласно описанию эффекта, вплоть до окончания действия истощения, если степень истощения существа становится ниже 1.

Продолжительный отдых снижает степень истощения на 1, при условии, что существо что-нибудь съесть и выпьет.

## Очарованный

- Очарованное существо не может атаковать того, кто его очаровал, а также делать его целью умения или магического эффекта, причиняющего вред.
- Искуситель совершает с преимуществом все проверки характеристик при социальном взаимодействии с очарованным существом.

## Ошеломлённый

- Ошеломлённое существо «недееспособно» (см. состояние), не способно перемещаться и говорит, запинаясь.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом.

## Парализованный

- Парализованное существо «недееспособно» (см. состояние) и не способно перемещаться и говорить.
- Существо автоматически проваливает спасброски Силы и Ловкости.
- Броски атаки по парализованному существу совершаются с преимуществом.
- Любая атака, попавшая по такому существу, считается критическим попаданием, если нападающий находится в пределах 5 футов от существа.

## Сбитый с ног/ Лежащий ничком

- Сбитое с ног существо способно перемещаться только ползком, пока не встанет, прервав тем самым это состояние.
- Существо совершает с помехой броски атаки.
- Броски атаки по существу совершаются с преимуществом, если нападающий находится в пределах 5 футов от него. В противном случае броски атаки совершаются с помехой.

## Схваченный

- Скорость схваченного существа равна 0, и оно не получает выгоды ни от каких бонусов к скорости.
- Состояние оканчивается, если схвативший становится недееспособен (см. состояние).
- Это состояние также оканчивается, если какой-либо эффект выводит схваченное существо из зоны досягаемости того, кто его удерживает, или из зоны удерживающего эффекта. Например, когда существо отбрасывается заклинанием *волна грома.*

Сбитый с ног

Опутанный

Ошеломленный

Парализованный

# Приложение Б: Боги мультивселенной

Религия — важная часть жизни миров мультивселенной D&D. Когда боги путешествуют по миру, жрецы призывают божественную силу, злые культы исполняют тёмные ритуалы в подземельях, а паладины в сияющих доспехах, подобно маякам, встают против тьмы, сложно сомневаться и отрицать существование богов.

В мирах D&D многие люди в разное время и при разных обстоятельствах поклоняются разным богам. Жители Забытых Королевств, к примеру, могут вознести молитву Сьюни на удачу в любви, принести дар Вокину, перед тем как отправиться на рынок, а во время сильного шторма помолиться, чтобы умиротворить Талоса — и всё это в один и тот же день. Многие люди выделяют среди богов фаворита, того, чьи идеалы и учения становятся их собственными. А некоторые всецело посвящают себя служению одному богу. Как правило, это жрецы или поборники идеалов этого бога.

Ваш Мастер решает, каким богам, если они есть, поклоняются в его кампании. Из их числа вы можете выбрать божество для своего персонажа, которому он будет служить, поклоняться или делать вид, что поклоняется. Также вы можете выбрать нескольких богов, которым ваш персонаж молится чаще, или просто запомните, каким богам поклоняются в кампании вашего Мастера, чтобы при необходимости упомянуть их имена. Если вы играете жрецом или персонажем с предысторией Прислужник, решите, какому божеству вы служите или служили, и примите во внимание домены, связанные с этим божеством, при выборе домена персонажа.

## Пантеоны D&D

В каждом мире мультивселенной D&D свои пантеоны богов, начиная от обширных пантеонов Забытых Королевств и Серого Ястреба, заканчивая более централизованными религиями миров Эберрон и Сага о Копье. Многие нечеловеческие расы поклоняются одним и тем же богам в разных мирах. Морадина, например, почитают дварфы Забытых Королевств, Серого Ястреба и многих других миров.

### Забытые Королевства

В мире Забытых Королевств множество богов вызывают почтение, благоговейный трепет или страх. В Королевствах широко известны по меньшей мере тридцать богов, и куда большему числу богов поклоняются отдельные племена, небольшие культы или некоторые секты более крупных религиозных храмов.

#### Домены жизни и смерти

Многие божества отвечают за домен жизни, особенно те, что связаны с лечением, защитой, рождением, воспитанием или плодородием. Однако, как описано в главе 3, домен Жизни невероятно широк, и его могут выбирать жрецы любого незлого божества.

Множество других божеств, особенно злых, отвечают за домен Смерти, который описан в *Руководстве Мастера.* Большинство жрецов, выбравших этот домен — злые ПМ, но если хотите поклоняться богу смерти, посоветуйтесь с Мастером.

### Серый Ястреб

Боги мира Серого Ястреба происходят, по меньшей мере, из четырёх пантеонов, представляющих верования различных этнических групп, населявших материк Орик на протяжении веков. В результате у пантеонов много общего: например, Пелор — это фланаэсский, бог солнца, а Фолтус — оридианский бог солнца.

### Сага о Копье

Боги мира Кринн делятся на три группы: семь богов добра во главе с Паладайном и Мишакаль, семь богов равновесия во главе с Гилеаном и семь богов зла во главе с Такхизис и Саргоннасом. На протяжении истории мира эти божества сменили множество имён, их почитали и проклинали разные народы и культуры, но лишь они являются богами этого мира, и место их на небе, среди звёзд.

### Эберрон

В мире Эберрон много различных религий, но наиболее важная из них связана с пантеоном Верховных Владык и их пагубной тенью — Тёмной Шестёркой. Считается, что Верховные Владыки обладают властью над всеми аспектами существования и единодушны в своих решениях, а Тёмная Шестёрка — грубые, кровавые и жестокие боги, которые не сходятся во взглядах.

Другие религии Эберрона весьма отличаются от традиционных пантеонов D&D. Монотеистическая Церковь Серебряного пламени посвятила себя искоренению зла в мире, но её собственные ряды поражены порчей. Философия Крови Вол учит тому, что божественность присуща всем смертным, и почитает нежить, которая обрела это бессмертие. Всевозможные безумные культы поклоняются демонам и ужасам, заключённым в Подземье Эберрона (которое называют Хайбером, Драконом Глубин). Последователи Пути Света верят, что мир движется к светлому будущему, в котором тени, окутавшие мир, обратятся в свет. А два родственных государства эльфов поклоняются своим духовным предкам: Бессмертному Двору, сохранившемуся в форме духов и даже нежити, и прославленным Духам Прошлого — великим героям войн древности.

### Не-человеческие боги

Некоторым богам, ассоциирующимся с не-человеческими расами, поклоняются во многих мирах, пусть и не всегда одинаково. Такие боги есть у нечеловеческих рас Забытых Королевств и мира Серого Ястреба. К примеру, помимо Морадина к богам дварфов относится его жена — Берронар Истинное Серебро и ряд других богов, которые считаются их детьми и внуками: Аббатор, Клангеддин Сребробородый, Дагмарен Светлая Мантия, Думатойн, Горм Галтин, Хаэла Светлый Топор, Мартаммор Дьюин, Шариндлар, Тард Харр и Вергадейн. Отдельные кланы и королевства дварфов могут почитать некоторых, всех или ни одного из этих богов, а у некоторых другие боги — неизвестные посторонним (или известные под другими именами).

## Боги мира Забытых Королевств

| Божество | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Азут, бог волшебников | ЗН | Знание | Очерченная огнём левая рука |
| Амберли, богиня морей | ХЗ | Буря | Волны, расходящиеся влево и вправо |
| Баал, бог убийства | НЗ | Смерть | Череп, окружённый кольцом капель крови |
| Бешаба, богиня несчастья | ХЗ | Обман | Чёрные оленьи рога |
| Бэйн, бог тирании | ЗЗ | Война | Чёрная кисть правой руки, собранная в кулак |
| Вокин, богиня торговли | Н | Знание, Обман | Монета с изображением Вокин в профиль, смотрящей влево |
| Гонд, бог ремёсел | Н | Знание | Зубчатая шестерёнка с четырьмя спицами |
| Денеир, бог письменности | НД | Знание | Горящая свеча с открытым глазом |
| Ильматер, бог стойкости | ЗД | Жизнь | Руки, на запястьях связанные красным шнуром |
| Келемвор, бог смерти | ЗН | Смерть | Рука скелета, держащая уравновешенные весы |
| Латандер, бог рождения и обновления | НД | Жизнь, Свет | Дорога, ведущая к восходу |
| Лейра, богиня иллюзий | ХН | Обман | Направленный вниз треугольник с вихрем тумана |
| Ллиира, богиня веселья | ХД | Жизнь | Треугольник из трёх шестиконечных звёзд |
| Ловиатар, богиня боли | ЗЗ | Смерть | Девятихвостая плеть с шипами |
| Майликки, богиня лесов | НД | Природа | Голова единорога |
| Малар, бог охоты | ХЗ | Природа | Когтистая лапа |
| Маск, бог воров | ХН | Обман | Чёрная маска |
| Милил, бог поэзии и песен | НД | Свет | Пятиструнная арфа из листьев |
| Миркул, бог смерти | НЗ | Смерть | Белый человеческий череп |
| Мистра, богиня магии | НД | Знание | Круг из семи звёзд или девять звёзд, окружающих текущий красный туман, или одна звезда |
| Огма, богиня знаний | Н | Знание | Чистый свиток |
| Ориль, богиня зимы | НЗ | Буря, Природа | Шестиконечная снежинка |
| Саврас, бог предсказаний и судьбы | ЗН | Знание | Хрустальный шар с множеством глаз |
| Селунэ, богиня луны | ХД | Жизнь, Знание | Глаза, окружённые семью звёздами |
| Сильванус, бог дикой природы | Н | Природа | Дубовый лист |
| Сьюни, богиня любви и красоты | ХД | Жизнь, Свет | Лицо прекрасной рыжеволосой женщины |
| Талона, богиня болезней и ядов | ХЗ | Смерть | Три капли в треугольнике |
| Талос, бог бурь | ХЗ | Буря | Три молнии, бьющие из одной точки |
| Темпус, бог войны | Н | Война | Вертикальный пламенеющий меч |
| Торм, бог отваги и самопожертвования | ЗД | Война | Правая латная рукавица белого цвета |
| Тимора, богиня удачи | ХД | Обман | Монета, решкой вверх |
| Тир, бог правосудия | ЗД | Война | Сбалансированные весы на боевом молоте |
| Хельм, бог защиты | ЗН | Жизнь, Свет | Глаз на левой латной рукавице |
| Цирик, бог лжи | ХЗ | Обман | Белый череп без нижней челюсти в ореоле чёрных или фиолетовых лучей |
| Чонтиа, богиня земледелия | НД | Жизнь | Пучок колосьев или цветущая роза перед колосьями |
| Шар, богиня тьмы и утрат | НЗ | Обман, Смерть | Чёрный диск с фиолетовым контуром |
| Эльдат, богиня мира | НД | Жизнь, Природа | Водопад, низвергающийся в спокойный пруд |

### Боги мира Серый Ястреб

| Божество | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Беори, богиня природы | Н | Природа | Зелёный диск |
| Боккоб, бог магии | Н | Знание | Глаз в пентаграмме |
| Векна, бог злых тайн | НЗ | Знание | Рука с глазом на ладони |
| Ви Джас, богиня магии и смерти | ЗН | Знание, Смерть | Красный череп на фоне огненного шара |
| Инкабулос, бог мора и голода | НЗ | Смерть | Глаз рептилии в ромбе, расположенном горизонтально |
| Истус, богиня рока и судьбы | Н | Знание | Веретено с тремя нитями |
| Иуз, бог боли и угнетения | ХЗ | Смерть | Ухмыляющийся человеческий череп |
| Корд, бог атлетики и спорта | ХД | Буря, Война | Четыре копья и четыре булавы, расходящиеся по кругу из одной точки |
| Нерулл, бог смерти | НЗ | Смерть | Череп с серпом или косой |
| Обад-Хай, бог природы | Н | Природа | Дубовый лист и жёлудь |
| Олидаммара, бог веселья | ХН | Обман | Смеющаяся маска |
| Пелор, бог солнца и исцеления | НД | Жизнь, Свет | Солнце |
| Ралишаз, бог несчастья и безумия | ХН | Обман | Три гадальных кости |
| Рао, бог мира и разума | ЗД | Знание | Белое сердце |
| Св. Кутберт, бог здравого смысла и рвения | ЗН | Знание | Круг со звездой и исходящими от неё лучами |
| Селестиан, бог звёзд и путников | Н | Знание | Дуга из семи звёзд внутри круга |
| Тариздун, бог вечной тьмы | ХЗ | Обман | Тёмная спираль или перевёрнутый зиккурат |
| Тритерион, бог свободы и возмездия | ХД | Война | Трискелион (знак, представляющий собой три бегущие ноги, выходящие из одной точки) |
| Ула, богиня холмов и гор | ЗД | Война, Жизнь | Гора с кругом посредине |
| Фарлангун, бог горизонтов и путешествий | НД | Знание, Обман | Круг, пересечённый искривлённой линией горизонта |
| Фолтус, бог света и закона | ЗД | Свет | Серебряное солнце или полная луна, частично перекрытая меньшим полумесяцем |
| Хекстор, бог войны и раздоров | ЗЗ | Война | Шесть стрел, расположенные веером и направленные наконечниками вниз |
| Хиронеус, бог рыцарства и доблести | ЗД | Война | Молния |
| Элонна, богиня лесов | НД | Жизнь, Природа | Рог единорога |
| Эритнул, бог зависти и убийства | ХЗ | Война | Капля крови |

### Боги мира Саги о Копье

| Боги Добра | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Паладайн, бог правителей и защитников | ЗД | Война | Серебряный треугольник |
| Бранчала, бог музыки | НД | Свет | Арфа барда |
| Хаббакук, бог животного мира и моря | НД | Буря, Природа | Синяя птица |
| Кири-Джолит, бог отваги и войны | ЗД | Война | Рог бизона |
| Маджере, бог медитации и порядка | ЗД | Знание | Медный паук |
| Мишакаль, богиня исцеления | ЗД | Жизнь, Знание | Синий символ бесконечности |
| Солинари, бог доброй магии | ЗД | Нет жрецов | Белый круг или сфера |

| Боги Равновесия | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Гилеан, бог знаний | Н | Знание | Открытая книга |
| Числев, богиня природы | Н | Природа | Перо |
| Реоркс, бог ремёсел | Н | Знание | Кузнечный молот |
| Шинаре, богиня богатства и торговли | Н | Знание, Обман | Крыло грифона |
| Сиррион, бог огня и изменения | Н | Природа | Разноцветный огонь |
| Зивилин, бог мудрости | Н | Знание | Большое зелёное или золотое древо |
| Лунитари, богиня нейтральной магии | Н | Нет жрецов | Красный круг или сфера |

| Боги Зла | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Такхизис, богиня ночи и ненависти | ЗЗ | Смерть | Чёрный полумесяц |
| Кемош, бог нежити | ЗЗ | Смерть | Жёлтый череп |
| Хиддукель, бог лжи и жадности | ХЗ | Обман | Сломанные весы |
| Моргион, бог болезни и тайн | НЗ | Смерть | Капюшон с двумя красными глазами |
| Саргоннас, бог мести и огня | ЗЗ | Война | Стилизованный красный кондор |
| Зебоим, богиня морей и бурь | ХЗ | Буря | Черепаший панцирь |
| Нуитари, бог злой магии | ЗЗ | Нет жрецов | Чёрный круг или сфера |

## Боги мира Эберрон

| Верховные Владыки | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Аравай, богиня плодородия | НД | Жизнь, Природа | Сноп пшеницы, связанный зелёной лентой |
| Балинор, бог зверей и охоты | Н | Жизнь, Природа | Оленьи рога |
| Болдрей, богиня общества и дома | ЗД | Жизнь | Огонь в каменном сердце |
| Дол Арра, богиня солнечного света и отваги | ЗД | Война, Свет | Восходящее солнце |
| Дол Дорн, бог физической силы | ХД | Война | Длинный меч на щите |
| Кол Корран, бог торговли и богатства | Н | Обман | Девятигранная золотая монета |
| Олладра, богиня удачи | НД | Жизнь, Обман | Домино |
| Онатар, бог ремёсел | НД | Знание | Скрещённые молот и клещи |
| Ореон, бог закона и знаний | ЗН | Знание | Открытая книга |

| Тёмная Шестёрка | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Насмешник, бог насилия и предательства | НЗ | Война | Пять инструментов, забрызганных кровью |
| Пожиратель, бог гнева природы | НЗ | Буря | Связка из пяти заострённых костей |
| Странник, бог хаоса и изменений | ХН | Знание, Обман | Четыре скрещённые, исписанные рунами кости |
| Тень, бог тёмной магии | ХЗ | Знание | Обсидиановая башня |
| Хранитель, бог жадности и смерти | НЗ | Смерть | Осколок дракона в форме клыка |
| Ярость, богиня гнева и безумия | НЗ | Война | Крылатый змей с головой и торсом женщины |

| Другие боги | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Серебряное Пламя, божество защиты и добра | ЗД | Война, Жизнь, Свет | Пламя, нарисованное на серебре или отлитое из серебра |
| Кровь Вол, философия бессмертия и нежити | ЗН | Жизнь, Смерть | Стилизованный драконий череп на красной каплевидной жемчужине |
| Культы Дракона Глубин, божества безумия | НЗ | Обман | Различные |
| Путь Света, философия света и самосовершенствования | ЗН | Жизнь, Свет | Блестящий кристалл |
| Бессмертный Двор, эльфийские предки | НД | Жизнь, Знание | Различные |
| Духи Прошлого, эльфийские предки | ХД | Война | Различные |

## Не-человеческие божества

| Божество | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Багамут, драконий бог добра | ЗД | Война, Жизнь | Профиль драконьей головы |
| Блибдулпулп, богиня куо-тоа | НЗ | Смерть | Голова лобстера или чёрная жемчужина |
| Гарл Златоблеск, гномий бог обмана и уловок | ЗД | Обман | Золотой самородок |
| Глубинный Сашелас, эльфийский бог морей | ХД | Буря, Природа | Дельфин |
| Гролантор, бог войны холмовых великанов | ХЗ | Война | Деревянная дубинка |
| Груумш, орочий бог бурь и войны | ХЗ | Буря, Война | Немигающий глаз |
| Йондалла, богиня плодородия и защиты полуросликов | ЗД | Жизнь | Щит |
| Кореллон Ларетиан, эльфийский бог искусства и магии | ХД | Свет | Месяц или звезда |
| Куртулмак, кобольдский бог войны и горного дела | ЗЗ | Война | Гномий череп |
| Лаогзед, троглодитский бог голода | ХЗ | Смерть | Изображение бога ящерицы/ жабы |
| Лолс, богиня пауков дроу | ХЗ | Обман | Паук |
| Маглубиет, гоблинский бог войны | ЗЗ | Война | Окровавленный топор |
| Морадин, дварфский гном создания | ЗД | Знание | Молот и наковальня |
| Риллифэйн Раллатил, бог природы лесных эльфов | ХД | Природа | Дуб |
| Сеанин Лунный Лук, эльфийская богиня луны | ХД | Знание | Полумесяц |
| Секола, сахуагинский бог охоты | ЗЗ | Буря, Природа | Акула |
| Семуанья, богиня выживания людоящеров | Н | Жизнь | Яйцо |
| Скеррит, бог природы кентавров и сатиров | Н | Природа | Дуб, растущий из жёлудя |
| Скориус Камнекост, бог каменных великанов и искусства | Н | Знание | Сталактит |
| Сурт, бог огненных великанов и ремёсел | ЗЗ | Война, Знание | Пламенеющий меч |
| Трим, бог морозных великанов и силы | ХЗ | Война | Белый меч с двумя клинками |
| Тиамат, драконья богиня зла | ЗЗ | Обман | Драконья голова с пятью метками от когтей |
| Хруггек, бог жестокости багбиров | ХЗ | Война | Моргенштерн |
| Эадро, мерфолкский бог морей | Н | Буря, Природа | Спиральный узор |

## Фэнтезийно-исторические пантеоны

Кельтские, египетские, греческие и скандинавские пантеоны — фэнтезийная интерпретация древних религий нашего мира. В них включены боги, наиболее подходящие для использования в D&D. Для потребностей игры они извлечены из исторического контекста и объединены в пантеоны.

### Кельтский пантеон

Говорят, что в сердце каждой души скрыто нечто первозданное, место, что небезразлично к крикам гусей в ночи, шёпоту ветра в соснах и красной омеле на дубе — это то место, где живут кельтские боги. Они вышли из ручьёв и рек, их могущество подпитывается силой дуба и красотой лесов и вересковых пустошей. Когда первый лесной житель решился наделить именем лик, увиденный в стволе дерева, или голос, журчащий в ручье, эти боги обрели плоть и кровь.

Кельтским богам чаще служат друиды, чем жрецы, поскольку они тесно связаны с силами природы, которые почитают друиды.

### Греческий пантеон

Боги Олимпа проявляются в нежном биении волн о берег и в раскатах грома у скрывающихся в облаках горных пиков. Их следы видны в населённых кабанами лесах и в оливковых рощах. Они проявляются во всех аспектах естества, и тоже селятся в человеческих сердцах.

### Египетский пантеон

Эти боги — молодая династия, унаследовавшая правление миром и поддерживание божественного порядка Маат — фундаментального закона истины, справедливости и порядка, расставляющего богов, фараонов и обычных мужчин и женщин на положенное им место.

Египетский пантеон необычен тем, что в нём есть сразу три божества домена Смерти с разными мировоззрениями. Анубис — законно-нейтральный бог загробной жизни, судивший души мертвецов. Сет — хаотично-злой бог убийств, прославившийся убийством своего брата Осириса.

Нефтида — хаотично-добрая богиня скорби. Таким образом, несмотря на то, что жрецы домена Смерти (описан в *Руководстве Мастера*) это чаще всего злодеи, прислужники Анубиса и Нефтиды не обязаны быть такими.

## Скандинавский пантеон

Там, где заснеженные холмы переходят в ледяные фьорды, там, где на пляж вытаскивают ладьи, там, где ледники то наступают, то отступают, там земли викингов, дом скандинавского пантеона. Там суровый климат и суровая жизнь. Воинам этих земель пришлось приспособиться к таким условиям, чтобы выжить. Учитывая необходимость постоянно совершать набеги в поисках пропитания и богатств, удивительно, что смертные остались сами собой. Их сила отражает необходимость этих воителей в сильном правлении и решительных действиях. Именно поэтому они видели божеств в изгибах рек, слышали их в раскатах грома и рокоте ледников, и чувствовали их в дыме горящих жилищ.

В скандинавский пантеон входят два семейства, Асы (божества войны и судьбы) и Ваны (божества плодородия и процветания). Бывшие ранее врагами, теперь эти семейства объединились против общих врагов, великанов (включая богов Сурта и Трима). Так же как боги мира Серого Ястреба, божества из разных семейств иногда имеют общие сферы влияния. Например, и Фрейя (из Ванов) и Од (из Асов) связаны с солнцем.

### Кельтские боги

| Божество | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Дагда, бог погоды и посевов | ХД | Обман, Природа | Кипящий котёл или щит |
| Араун, бог жизни и смерти | НЗ | Жизнь, Смерть | Чёрная звезда на сером поле |
| Беленус, бог солнца, света и тепла | НД | Свет | Солнечный диск и стоящие камни |
| Бригантия, богиня рек и домашнего скота | НД | Жизнь | Мостик |
| Гоибниу, бог кузнецов и исцеления | НД | Жизнь, Знание | Гигантский молот над мечом |
| Диан Кехт, бог медицины и исцеления | ЗД | Жизнь | Скрещённые ветви дуба и омелы |
| Дунатис, бог гор и скал | Н | Природа | Красный скала с солнцем на вершине |
| Луг, бог искусств, путешествий и торговли | ХН | Жизнь, Знание | Пара длинных рук |
| Мананнан Мак Лир, бог океанов и морских созданий | ЗН | Буря, Природа | Волна белой воды на зелёном поле |
| Морриган, богиня битв | ХЗ | Война | Два скрещённых копья |
| Мэт Матонви, бог магии | НЗ | Знание | Посох |
| Нуада, бог войны и воинов | Н | Война | Серебряная рука на чёрном поле |
| Огма, бог устной и письменной речи | НД | Знание | Развёрнутый свиток |
| Сильванус, бог природы и лесов | Н | Природа | Летний дуб |

### Греческие боги

| Божество | Мировоззрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Зевс, бог неба, правитель богов | Н | Буря | Кулак, полный молний |
| Аид, бог подземного мира | ЗЗ | Смерть | Чёрный баран |
| Аполлон, бог света, музыки и исцеления | ХД | Жизнь, Знание, Свет | Лира |
| Арес, бог войны и раздоров | ХЗ | Война | Копьё |
| Артемида, богиня охоты и рождения | НД | Жизнь, Природа | Лук и стрела на лунном диске |
| Афина, богиня мудрости и цивилизации | ЗД | Война, Знание | Сова |
| Афродита, богиня любви и красоты | ХД | Свет | Морская раковина |
| Геката, богиня магии и луны | ХЗ | Знание, Обман | Прибывающая луна |
| Гера, богиня брака и интриг | ХН | Обман | Опахало из павлиньих перьев |
| Геракл, бог силы и приключений | ХД | Буря, Война | Львиная голова |
| Гермес, бог путешествий и торговли | ХД | Обман | Кадуцей (крылатый посох и змеи) |
| Гестия, богиня дома и семьи | НД | Жизнь | Очаг |
| Гефест, бог кузнечного дела и ремёсел | НД | Знание | Молот и наковальня |
| Деметра, богиня сельского хозяйства | НД | Жизнь | Голова лошади |
| Дионис, бог веселья и вина | ХН | Жизнь | Тирс (посох, увенчанный шишкой) |
| Ника, богиня победы | ЗН | Война | Крылатая женщина |
| Пан, бог природы | ХН | Природа | Сиринкс (свирель Пана) |
| Посейдон, бог морей и землетрясений | ХН | Буря | Трезубец |
| Тюхе, богиня счастливого случая | Н | Обман | Красная пентаграмма |

## Египетские боги

| Божество | Мировоз-зрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Ра-Горахти, бог солнца, правитель богов | ЗД | Жизнь, Свет | Солнечный диск, окружённый змеёй |
| Анубис, бог суда и смерти | ЗН | Смерть | Чёрный шакал |
| Апеп, бог зла, огня и змей | НЗ | Обман | Змея в пламени |
| Баст, богиня кошек и возмездия | ХД | Война | Кошка |
| Бес, бог удачи и музыки | ХН | Обман | Изображение уродливого бога |
| Имхотеп, бог ремёсел и медицины | НД | Знание | Ступенчатая пирамида |
| Исида, богиня плодородия и магии | НД | Жизнь, Знание | Анкх и звезда |
| Небетхет, богиня смерти и горя | ХД | Смерть | Рога вокруг лунного диска |
| Осирис, бог природы и подземного мира | ЗД | Жизнь, Природа | Крюк и цеп |
| Пта, бог ремёсел, знаний и тайн | ЗН | Знание | Бык |
| Себéк, бог воды и крокодилов | ЗЗ | Буря, Природа | Голова крокодила с рогами и перьями |
| Сет, бог тьмы и пустынных бурь | ХЗ | Буря, Обман, Смерть | Извивающаяся кобра |
| Тот, бог знаний и мудрости | Н | Знание | Ибис |
| Хатор, богиня любви, музыки и материнства | НД | Жизнь, Свет | Голова коровы и лунный диск |

## Скандинавские боги

| Божество | Мировоз-зрение | Рекомендуемые домены | Символ |
|---|---|---|---|
| Один, бог знаний и войны | НД | Война, Знание | Наблюдающий голубой глаз |
| Эгир, бог морей и бурь | НЗ | Буря | Волны океана |
| Бальдр, бог красоты и поэзии | НД | Жизнь, Свет | Украшенная самоцветами серебряная чаша |
| Форсети, бог закона и правосудия | Н | Свет | Голова бородатого мужчины |
| Фрей, бог плодородия и солнца | НД | Жизнь, Свет | Светло-голубой двуручный меч |
| Фрейя, богиня плодородия и любви | НД | Жизнь | Сокол |
| Фригг, богиня рождения и плодородия | Н | Жизнь, Свет | Кошка |
| Хеймдалль, бог бдительности и верности | ЗД | Война, Свет | Скручивающийся музыкальный рог |
| Хель, богиня подземного мира | НЗ | Смерть | Женское лицо, гниющее с одной стороны |
| Хермод, бог удачи | ХН | Обман | Крылатый свиток |
| Локи, бог воров и обмана | ХЗ | Обман | Пламя |
| Ньорд, бог морей и ветров | НД | Буря, Природа | Золотая монета |
| Од, бог света и солнца | ХД | Свет | Солнечный диск |
| Сиф, богиня войны | ХД | Война | Поднятый меч |
| Скади, бог земли и гор | Н | Природа | Горный пик |
| Сурт, бог огненных великанов и войны | ЗЗ | Война | Пламенеющий меч |
| Тор, бог бурь и грома | ХД | Буря, Война | Молот |
| Трим, бог огненных великанов и холода | ХЗ | Война | Белый двусторонний топор |
| Тюр, бог отваги и стратегии | ЗН | Война, Знание | Меч |
| Улль, бог охоты и зимы | ХН | Природа | Длинный лук |

# Приложение В: Планы существования

Вселенная игры Dungeons & Dragons невероятно обширна, и она ломится от множества миров, а также миллиардов альтернативных измерений, называемых **планами существования.** Они охватывают все миры, в которых Мастера проводят свои приключения, и все находятся в пределах относительно обычного Материального Плана. За этим планом находятся куски сырой стихийной материи и энергии, царства чистой мысли и идеи, дома демонов и ангелов, а также домены богов.

Многие заклинания и магические предметы могут вытягивать энергию из этих планов, призывая обитающих там существ, позволяя общаться с их обитателями, и даже разрешая искателям приключений отправляться туда. Когда персонажи накопят силу, получив высокие уровни, вы можете отправиться спасать друга из ужасных глубин Бездны, или сами окажетесь с кружкой в руке рядом с дружелюбными великанами Асгарда. Вы сможете прогуляться по улице из чистого пламени или оказаться на поле боя, где мертвецы каждое утро воскресают.

## Материальный План

Материальный План это ядро, в котором философские и стихийные силы, формирующие другие планы, слились, образовав смертных и материю. Все миры D&D существуют в Материальном Плане, и именно он становится стартовой точкой большинства кампаний и приключений. Вся остальная часть мультивселенной описывается по отношению к Материальному Плану.

Миры Материального Плана бесконечно разнообразны, так как являются отражениями творческого воображения Мастеров, проводящих в них игры, а также игроков, чьи герои ищут там приключения. Туда входят и планеты, превращённые магией в пустыни, и усеянные островками водные миры, и миры, где магия переплетена с продвинутыми технологиями, и миры, оставшиеся в каменном веке, и миры, где боги свободно ходят, оставив свои дворцы.

Более всего известны миры, опубликованные за долгие годы в качестве официальных миров для игр D&D — Серый Ястреб, Чёрное Болото, Сага о Копье, Забытые Королевства, Мистара, Birthright, Тёмное Солнце и Эберрон, а также другие. Во всех этих мирах множество героических искателей приключений и коварных злодеев, древние руины и забытые артефакты, свои подземелья и свои драконы. Однако даже если ваша кампания проходит в одном из этих миров, он принадлежит вашему Мастеру — можете считать его одним из тысяч параллельных миров, который может разительно отличаться от опубликованной версии.

### Материальные отражения

Материальный План — богатое магией место, и его магическая сущность отражается на два плана, разделяющих его центральное место в мультивселенной. Страна Фей и Царство Теней это параллельные измерения, занимающие то же самое место в космологии, поэтому часто говорят, что это отражения или эхо Материального Плана. Миры и ландшафты этих планов подобны миру природы Материального Плана, но со своим собственным оттенком — более чудесные и магические в Стране Фей, исковерканные и бесцветные в Царстве Теней. Там, где на Материальном Плане стоит вулкан, в Стране Фей стоит гора, увенчанная кристаллами размером с небоскрёб, светящимися внутренним огнём, а в Царстве Теней стоит зазубренная скала, похожая на череп.

**Страна Фей** это земля рассеянного света и чудес, страна маленького народца с большими желаниями, место музыки и смерти. Это место вечных сумерек, где фонари медленно качаются на нежном ветру, а огромные светлячки летают по полям и рощам. Небо освещено пастельными цветами то ли заходящего, то ли восходящего солнца. В действительности же солнце не восходит и не заходит; оно остаётся на месте, чуть выше горизонта. Вдали от населённых мест, которыми правит Благой Двор, земли представляют собой губительные болота и переплетение ветвей с колючками — идеальная территория для охоты Неблагих. В Стране Фей обитают фейские существа, подобные тем, что призываются заклинанием *призыв лесных обитателей*.

**Царство Теней** это тёмное измерение, мир чёрного и белого, где цвета просто вытягиваются из всего. Это место токсичной тьмы, ненавидящей свет, где небо — чёрная яма, на которой нет ни солнца, ни звёзд.

#### Положительный и Отрицательный планы

Как купол над всеми остальными планами висит **Положительный План**, источник энергии излучения и сырой жизненной силы, наполняющей всех живых существ, от самых крохотных до великанов. Его тёмным отражением является **Отрицательный План,** источник некротической энергии, уничтожающей жизнь и оживляющей нежить.

# За пределами материи

Кроме Материального Плана есть и другие планы существования и мифические таинственные царства. Эти миры не просто иные, они сформированы по совершенно другим стихийным и божественным законам, невозможным в обычном мире.

## Планарные путешествия

Когда искатели приключений отправляются на другие планы, они совершают невероятные путешествия по границе существования в мистические места, где и выполняют свои задания. О таких путешествиях слагают легенды. Хождение в мир мёртвых, поиски слуг богов, или сделки с ифритами в их родном городе ещё долгие годы будут поводом для складывания песен и рассказов.

Путешествия на планы вне Материального Плана можно совершать двумя способами: либо активацией заклинания, либо посредством портала.

***Заклинания.*** Множество заклинаний позволяют напрямую или опосредованно обращаться к другим планам существования. *Уход в иной мир* и *врата* могут перемещать искателей приключений напрямую на другие планы существования, хоть и с разной точностью. *Эфирность* позволяет искателям приключений входить на Эфирный План и перемещаться оттуда на планы, с которыми тот граничит — Царство Теней, Страна Фей и Стихийные Планы. Заклинание *проекция в астрал* позволяет искателям приключений проецироваться в Астральный План, а оттуда на Внешние Планы.

***Порталы.*** «Портал» это общий термин для стационарных соединений между планами, связывающими конкретное места одного плана с конкретным местом другого. Некоторые порталы похожи на дверной проём, открытое окно или затянутый туманом проход, и простой вход туда вызовет путешествие между планами. Другие представляют собой настоящие строения (круги стоящих камней, парящие башни, корабли под парусами, или даже целые города) существующие одновременно на нескольких планах, либо прыгающие с одного плана на другой. Некоторые могут быть воронками, соединяющими Стихийный План с похожими местами Материального Плана, например, жерло вулкана может вести на План Огня, а глубины океана — на План Воды.

## Переходные Планы

Эфирный План и Астральный План называются Переходными Планами. Это практически лишённые отличительных черт миры, служащие в основном лишь для перехода с одного плана на другой. Такие заклинания как *эфирность* и *проекция в астрал* позволяют персонажам входить в эти планы и переходить с них на другие планы.

**Эфирный План** это затянутое туманами измерение, которое иногда описывают как великий океан. Его берега, называемые Пограничным Эфиром, пересекаются с Материальным Планом и Внутренними Планами, так что у всех мест этих планов есть общая граница с Эфирным Планом. Зрение некоторых существ может простираться на Пограничный Эфир, а заклинания *видение невидимого* и *истинное зрение* предоставляют на время такую способность. Некоторые магические эффекты тоже простираются с Материального Плана на Пограничный Эфир, в частности, эффекты, использующие силовое поле, такие как *узилище* и *силовая стена.* Глубины этого плана, Глубинный Эфир — регион крутящихся разноцветных туманов.

**Астральный План** это царство мыслей и грёз, в котором посетители в виде бестелесных душ переходят в планы богов и демонов. Это огромное серебристое море, одинаковое и сверху и снизу, с белыми и серыми лоскутами, кружащимися среди сгустков света, напоминающими далёкие звёзды. Непостоянные цветные вихри крутятся в воздухе подобно вращающимся монетам. Здесь можно найти участки твёрдой материи, но большая часть Астрального Плана представляет собой открытое пространство.

## Внутренние Планы

Внутренние Планы окружают и охватывают Материальный План и его отражения, предоставляя сырое стихийное вещество, из которого и состоят все миры. Четыре **Стихийных Плана** — Вода, Воздух, Земля и Огонь — формируют кольцо вокруг Материального Плана, находясь при этом в кипящем **Стихийном Хаосе.**

На своих внутренних границах, где они ближе всего к Материальному Плану (как в концептуальном, так и практически в географическом смысле), четыре Стихийных Плана напоминают миры Материального Плана. Все стихии там сплетены как на Материальном Плане, формируя землю, моря и небо. Однако чем дальше вы отходите от Материального Плана, тем чужероднее и враждебнее будут становиться Стихийные Планы. Там стихии существуют в чистой форме — огромные залежи земли, пылающий огонь, кристально-чистая вода и прозрачный воздух. Те регионы малоизвестны, поэтому при обсуждении Плана Огня, например, обычно имеют в виду именно пограничные территории. На дальней границе Внутренних Планов чистые стихии рассеиваются, перемешиваясь между собой в бесконечной буре сталкивающихся энергий и сливающихся субстанций, Стихийном Хаосе.

## Внешние Планы

Если Внутренние Планы это сырая материя и энергия, из которой состоит мультивселенная, то Внешние Планы это направления, мысли и стремления. Именно поэтому многие мудрецы называют Внешние Планы божественными или духовными, так как больше всего Внешние Планы известны тем, что там живут боги.

При обсуждении всего, что касается божеств, язык становится метафоричным. Их настоящие дома это не конкретные места, но воплощение идеи того, что Внешние Планы это царства мысли и духа. Так же как в случае со Стихийными Планами, можно представить воспринимаемую часть Внешних Планов как пограничный регион, а удалённые духовные области будут лежать за пределами восприятия.

Даже в воспринимаемых областях внешность может быть обманчива. Вначале большинство Внешних Планов выглядит для обитателей Материального Плана гостеприимно и знакомо. Однако ландшафт может изменяться по воле влиятельных сил, живущих на Внешних Планах. Желания могучих сил, обитающих на этих планах, могут полностью всё менять, фактически, перестраивая реальность под свои нужды.

Расстояние на Внешних Планах практически ничего не значит. Воспринимаемые области планов часто выглядят весьма небольшими, но они могут растягиваться до бесконечности. Можно пройти тур по Девяти Адам, с первого слоя до девятого, за один день — если силы Девяти Преисподних этого пожелают. В противном случае путникам придётся потратить недели для выматывающего перехода по одному лишь только слою.

Среди Внешних Планов больше остальных известна группа из шестнадцати планов, соответствующих восьми мировоззрениям (исключая нейтральность) и промежуточным состояниям между ними.

### Внешние Планы

| Внешний План | Мировоззрение |
|---|---|
| Гора Целестия, Семь Небес | ЗД |
| Битопия, Двойной рай | НД, ЗД |
| Элизиум, Благословенные Поля | НД |
| Звериные Земли, Дебри | НД, ХД |
| Арборея, Олимпийские просторы | ХД |
| Асгард, Героические владения | ХН, ХД |
| Лимбо, Вечно бурлящий хаос | ХН |
| Пандемониум, Завывающие Глубины | ХН, ХЗ |
| Бездна, Бесконечные слои | ХЗ |
| Карцери, Забытые Преисподние | НЗ, ХЗ |
| Гадес, Серые Пустоши | НЗ |
| Геенна, Мрачная вечность | НЗ, ЗЗ |
| Девять Преисподних (Баатора) | ЗЗ |
| Ахерон, Бесконечные поля битв | ЗН, ЗЗ |
| Механус, Механическая нирвана | ЗН |
| Аркадия, Мирные Королевства | ЗН, ЗД |

Планы, содержащие элемент добра, называются **Верхними Планами**. Небесные существа, такие как ангелы и пегасы, обитают на Верхних Планах. Планы, содержащие элемент зла, называют **Нижними Планами**. Исчадия, такие как демоны, дьяволы и юголоты, обитают на Нижних Планах. Мировоззрение плана полностью пропитывает его, и персонаж, чьё мировоззрение не совпадает с мировоззрением плана, чувствует себя очень неуютно. Например, когда доброе существо посещает Элизиум, оно чувствует себя в гармонии, но злое существо не сможет там найти себе место.

## Прочие Планы

Между описанными планами и за их пределами существует множество других миров.

### Сигил и Внешние Земли

Внешние Земли это план между Внешними Планами, план нейтральности, но не нейтральности в плане отсутствия всего. На деле, он включает в себя по частичке всего, удерживая всё в парадоксальном равновесии — одновременно единогласном и сопротивляющемся. Это огромная область разнообразных ландшафтов, с открытыми прериями, возвышающимися горами и извилистыми мелкими реками, сильно напоминающая обычный мир Материального Плана.

Внешние Земли круглые, как огромное колесо — те, кто описывают Внешние Планы как колесо, приводят в доказательство Внешние Земли, называя их миниатюрной копией строения всех планов. Этот аргумент достаточно весомый, но скорее всего наоборот, устройство Внешних Земель подало идею устройства Великого Колеса.

По внешней границе, через равное расстояние, стоят **портальные города**: шестнадцать поселений, где каждое построено вокруг портала, ведущего на один из Внешних Планов. Каждый город имеет много общего с тем планом, куда ведёт его портал.

В центре Внешних Земель, словно ось планарного колеса, невероятно высоко в небо уходит Пик. Над этой тонкой скалой парит похожий на кольцо Сигил, Город Дверей. В этом суетливом планарном мегаполисе есть бессчётное множество порталов в другие планы и миры.

Сигил — торговый город. Купцы, товары и информация стекаются в него со всех планов. Здесь идёт бойкая торговля информацией о планах. В частности, командными словами и предметами, которые заставляют работать тот или иной портал. Эти портальные ключи пользуются большой популярностью, и многие гости города ищут конкретный портал или ключ от него, чтобы пойти дальше.

### Демипланы

Демипланы это небольшие межпространственные участки со своими собственными правилами. Это части реальности, ни к чему не присоединившиеся. Демипланы возникают по разным причинам. Одни создаются заклинаниями, такими как *демиплан,* или силой мысли влиятельного божества или другой сущности. Они могут существовать сами по себе, словно складка на ткани реальности или зарождающиеся вселенные. В демиплан можно войти через единственное место, в котором он соприкасается с другим планом. Теоретически, заклинание *уход в иной мир* может привести путников в демиплан, но подобрать для настройки на него нужную частоту невероятно трудно. Заклинание *врата в этом плане* надёжнее, если заклинатель знает нужный ему демиплан.

### Дальний Предел

Дальний Предел находится за пределами известной мультивселенной. В сущности, это может быть абсолютно иная мультивселенная со своими собственными физическими и магическими законами. Там, где энергия Дальнего Предела просачивается на другой план, жизнь и материя искажаются, становясь чужеродными формами, не подчиняющимися обычной геометрии и биологии.

Сущности, обитающие в Дальнем Пределе, слишком чужеродны, чтобы обычное сознание могло принять их без вреда для себя. Громадные существа парят там в нигде, охваченные безумием. Невыразимые твари шепчут жуткую истину тем, кто осмелится слушать. Для смертных знания Дальнего Предела это триумф сознания над границами материи, пространства и даже разума. Известных порталов в Дальний Предел нет, по крайней мере, работающих. Древние эльфы когда-то пронзили границу тысячелетий большим порталом в Дальний Предел на горе Пик Огненной Бури, но их цивилизация сгинула в кровавом ужасе, и местоположение этого портала (и даже его мира) теперь забыто. Теоретически, могут существовать и другие порталы, через которые чужеродные силы отравляют окрестные земли Материального Плана.

ПОЛОЖИТЕЛЬНЫЙ ПЛАН
АСТРАЛЬНЫЙ ПЛАН
ВНЕШНИЕ ПЛАНЫ
ЭЛИЗИУМ
БИТОПИЯ
ЗВЕРИНЫЕ ЗЕМЛИ
ГОРА ЦЕЛЕСТИЯ
АРБОРЕЯ
ВЕРХНИЕ ПЛАНЫ
СТИХИЙНЫЙ ХАОС
ВНУТРЕННИЕ ПЛАНЫ
АРКАДИЯ
АСГАРД
ВОЗДУХ
ВОДА
ЭФИРНЫЙ ПЛАН
СТРАНА ФЕЙ
ПЛАНЫ ЗАКОНА
МЕХАНУС
МАТЕРИАЛЬНЫЙ ПЛАН
ЛИМБО
ПЛАНЫ ХАОСА
ЦАРСТВО ТЕНЕЙ
ОГОНЬ
ЗЕМЛЯ
АХЕРОН
ПАНДЕМОНИУМ
ДЕВЯТЬ ПРЕИСПОДНИХ
НИЖНИЕ ПЛАНЫ
БЕЗДНА
ГЕЕНА
ГАДЕС
КАРЦЕРИ
ОТРИЦАТЕЛЬНЫЙ ПЛАН

# Приложение Г: Параметры существ

Заклинания и классовые умения позволяют персонажам превращаться в животных, призывать существ в качестве фамильяров, и создавать нежить. Параметры таких существ собраны для вашего удобства в этом приложении. Информацию о том, как читать параметры, смотрите в *Бестиарии.* Если сомневаетесь, версия существа из *Бестиария* считается имеющей больший приоритет.

## Бес

*Крошечное исчадие (дьявол, перевёртыш), законно-злой*

**Класс Доспеха** 13
**Хиты** 10 (3к4 + 3)
**Скорость** 20 фт., летая 40 фт. (20 фт., летая 60 фт. в облике ворона; 20 фт. в облике крысы; 20 фт., лазая 20 фт. в облике паука)

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 (−2) | 17 (+3) | 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 14 (+2) |

**Навыки** Обман +4, Проницательность +3, Скрытность +5, Убеждение +4
**Сопротивление к урону** холод; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия без серебра
**Иммунитет к урону** огонь, яд
**Иммунитет к состоянию** отравление
**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 11
**Языки** Инфернальный, Общий
**Опасность** 1 (200 опыта)

***Перевёртыш.*** Бес может действием принять звериный облик ворона, крысы или паука, или свой дьявольский облик. Во всех обликах его параметры одни и те же, хотя атаки могут отличаться. Снаряжение, которое он несёт, не преобразовывается. Будучи убитым, бес принимает свой дьявольский облик.

***Дьявольское зрение.*** Магическая тьма не блокирует тёмное зрение беса.

***Сопротивление магии.*** Бес совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### Действия

***Жало (Укус в зверином облике).*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 10 (3к6) при провале, или половину этого урона при успехе.

***Невидимость.*** Бес становится невидимым, пока не атакует, или не утратит концентрацию. Всё, что невидимый бес несёт или носит, невидимо, пока остаётся в контакте с бесом.

## Боевой конь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 11
**Хиты** 19 (3к10 + 3)
**Скорость** 60 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 18 (+4) | 12 (+1) | 13 (+1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Чувства** пассивная Внимательность 11
**Языки** —
**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Растаптывающий рывок.*** Если конь переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, непосредственно перед попаданием по нему атакой копытом, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 14, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, конь может бонусным действием совершить по ней ещё одну атаку копытом.

### Действия

***Копыта.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 11 (2к6 + 4).

### Вариант: Доспехи боевого коня

У боевого коня КД зависит от надетого на него доспеха (информацию о доспехах для животных смотрите в главе 5). Указанный Класс Доспеха уже включает модификатор Ловкости там, где он применим.

| КД | Доспех | КД | Доспех |
|---|---|---|---|
| 12 | Кожаный | 16 | Кольчужный |
| 13 | Проклёпанная кожа | 17 | Наборный |
| 14 | Колечный доспех | 18 | Латный |
| 15 | Чешуйчатый доспех | | |

## Бурый медведь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 11 (природный доспех)
**Хиты** 34 (4к10 + 12)
**Скорость** 40 фт., лазая 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 19 (+4) | 10 (+0) | 16 (+3) | 2 (−4) | 13 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Внимательность +3
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 1 (200 опыта)

***Тонкий нюх.*** Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.

### Действия

***Мультиатака.*** Медведь совершает две атаки, одну укусом, и одну когтями.

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к8 + 4).

***Когти.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 11 (2к6 + 4).

# Волк

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 13 (природный доспех)
**Хиты** 11 (2к8 + 2)
**Скорость** 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 12 (+1) | 15 (+2) | 12 (+1) | 3 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +4
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Острый слух и тонкий нюх.*** Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или нюх.

***Тактика стаи.*** Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

## Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (2к4 + 2). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе она сбивается с ног.

# Ворон

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12
**Хиты** 1 (1к4 – 1)
**Скорость** 10 фт., летая 50 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 (−4) | 14 (+2) | 8 (−1) | 2 (−4) | 12 (+1) | 6 (−2) |

**Навыки** Внимательность +3
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 0 (10 опыта)

***Подражание.*** Ворон может повторять простые услышанные звуки, такие как чей-то шёпот, плач ребёнка, или крики других животных. Слышащее звук существо может понять, что это подражание, совершив успешную проверку Мудрости (Проницательность) со Сл 10.

## Действия

***Клюв.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1.

# Гигантский орёл

*Большой зверь, нейтрально-добрый*

**Класс Доспеха** 13
**Хиты** 26 (4к10 + 4)
**Скорость** 10 фт., летая 80 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 (+3) | 17 (+3) | 13 (+1) | 8 (−1) | 14 (+2) | 10 (+0) |

**Навыки** Внимательность +4
**Чувства** пассивная Внимательность 14
**Языки** Язык гигантских орлов, понимает Общий, но не говорит на нём
**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острое зрение.*** Орёл совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

## Действия

***Мультиатака.*** Орёл совершает две атаки, одну клювом, и одну когтями.

***Клюв.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к6 + 3).

***Когти.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 10 (2к6 + 3).

Бес

# Гигантский паук

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)
**Хиты** 26 (4к10 + 4)
**Скорость** 30 фт., лазая 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 16 (+3) | 12 (+1) | 2 (−4) | 11 (+0) | 4 (−3) |

**Навыки** Скрытность +7
**Чувства** слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 10
**Языки** —
**Опасность** 1 (200 опыта)

***Паучье лазание.*** Паук может лазать по сложным поверхностям, включая потолки, без совершения проверок характеристик.

***Чувство паутины.*** Находясь в контакте с паутиной, паук знает точное местоположение всех существ, находящихся в контакте с этой же паутиной.

***Хождение по паутине.*** Паук игнорирует ограничения перемещения, вызванные паутиной.

## Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8 + 3), и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 11, получая урон ядом 9 (2к8) при провале, или половину этого урона при успехе. Если урон ядом уменьшает хиты цели до 0, цель остаётся стабилизированной, но отравленной на 1 час, и парализованной, пока отравлена этим ядом.

***Паутина (перезарядка 5–6).*** *Дальнобойная атака оружием:* +5 к попаданию, дистанция 30 фт./60 фт., одно существо. *Попадание:* Цель становится опутанной паутиной. Опутанная цель может действием совершить проверку Силы со Сл 12, разрывая паутину при успехе. Паутину можно атаковать и уничтожить (КД 10; хиты 5; уязвимость к урону огнём; иммунитет к дробящему урону, урону ядом и урону психической энергией).

# Ездовая лошадь

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 10
**Хиты** 13 (2к10 + 2)
**Скорость** 60 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 16 (+3) | 10 (+0) | 12 (+1) | 2 (−4) | 11 (+0) | 7 (−2) |

**Чувства** пассивная Внимательность 10
**Языки** —
**Опасность** 1/4 (50 опыта)

## Действия

***Копыта.*** *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 8 (2к4 + 3).

# Зомби

*Средняя нежить, нейтрально-злой*

**Класс Доспеха** 8
**Хиты** 22 (3к8 + 9)
**Скорость** 20 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 (+1) | 6 (−2) | 16 (+3) | 3 (−4) | 6 (−2) | 5 (−3) |

**Спасброски** Мдр +0
**Иммунитет к урону** яд
**Иммунитет к состоянию** отравление
**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 8
**Языки** понимает языки, известные при жизни, но не говорит
**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Стойкость нежити.*** Если зомби получает урон, уменьшающий хиты до 0, он совершает спасбросок Телосложения со Сл 5 + полученный урон, если только это не был урон излучением или урон от критического попадания. При успехе хиты зомби опускаются всего лишь до 1.

## Действия

***Размашистый удар.*** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к6 + 1).

# Кабан

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 11 (природный доспех)
**Хиты** 11 (2к8 + 2)
**Скорость** 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 (+1) | 11 (+0) | 12 (+1) | 2 (−4) | 9 (−1) | 5 (−3) |

**Чувства** пассивная Внимательность 9
**Языки** —
**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Атака в броске.*** Если кабан переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, непосредственно перед попаданием по нему атакой клыком, цель получает дополнительный рубящий урон 3 (1к6) и должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

***Неумолимый (перезаряжается после того как кабан оканчивает короткий или длительный отдых).*** Если кабан получает урон, который опускает его хиты до 0, этот урон был меньше 7, и не был вызван критическим попаданием, то хиты опускаются только до 1.

## Действия

***Клык.*** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к6 + 1).

# Квазит

*Крошечное исчадие (демон, перевёртыш), хаотично-злой*

**Класс Доспеха** 13
**Хиты** 7 (3к4)
**Скорость** 40 фт. (40 фт., плавая 40 фт. в облике жабы; 10 фт., летая 40 фт. в облике летучей мыши; 40 фт., лазая 40 фт. в облике многоножки)

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 (−3) | 17 (+3) | 10 (+0) | 7 (−2) | 10 (+0) | 10 (+0) |

**Навыки** Скрытность +5
**Сопротивление урону** огонь, холод, электричество; дробящий, колющий и рубящий урон от немагического оружия
**Иммунитет к урону** яд
**Иммунитет к состоянию** отравление
**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 10
**Языки** Бездны, Общий
**Опасность** 1 (200 опыта)

***Перевёртыш.*** Квазит может действием принять звериный облик жабы, летучей мыши или многоножки, или свой демонический облик. Во всех обликах его параметры одни и те же, хотя атаки могут отличаться. Снаряжение, которое он несёт, не преобразовывается. Будучи убитым, квазит принимает свой демонический облик.

***Сопротивление магии.*** Квазит совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

### Действия

***Когти (Укус в зверином облике).*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к4 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе получит урон ядом 5 (2к4) и станет отравленной на 1 минуту. Существо может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, оканчивая эффект при успехе.

***Испуг (1/день).*** Одно существо на выбор квазита в пределах 20 футов от него должно преуспеть в спасброске Мудрости со Сл 10, иначе станет испуганным на 1 минуту. Цель может повторять этот спасбросок в конце каждого своего хода, с помехой, если квазит находится в его линии обзора, оканчивая эффект при успехе.

***Невидимость.*** Квазит становится невидимым, пока не атакует, не использует Испуг, или не утратит концентрацию. Всё, что невидимый квазит несёт или носит, невидимо, пока остаётся в контакте с квазитом.

# Кошка

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12
**Хиты** 2 (1к4)
**Скорость** 40 фт., лазая 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 (−4) | 15 (+2) | 10 (+0) | 3 (−4) | 12 (+1) | 7 (−2) |

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +4
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 0 (10 опыта)

***Тонкий нюх.*** Кошка совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.

### Действия

***Когти.*** *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1.

# Крокодил

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12 (природный доспех)
**Хиты** 19 (3к10 + 3)
**Скорость** 20 фт., плавая 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 5 (−3) |

**Навыки** Скрытность +2
**Чувства** пассивная Внимательность 10
**Языки** —
**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Задержка дыхания.*** Крокодил может задержать дыхание на 15 минут.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к10 + 2), и цель становится захваченной. Пока захват не окончится, цель опутана, а крокодил не может кусать другую цель.

# Крыса

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 10
**Хиты** 1 (1к4 − 1)
**Скорость** 20 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 (−4) | 11 (+0) | 9 (−1) | 2 (−4) | 10 (+0) | 4 (−3) |

**Чувства** тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 10
**Языки** —
**Опасность** 0 (10 опыта)

**Тонкий нюх.** Крыса совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1.

# Лев

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12
**Хиты** 26 (4к10 + 4)
**Скорость** 50 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 13 (+1) | 3 (−3) | 12 (+1) | 8 (−1) |

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +6
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 1 (200 опыта)

***Тонкий нюх.*** Лев совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.

***Тактика стаи.*** Лев совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник льва находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

***Наскок.*** Если лев переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, непосредственно перед попаданием по ней атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, лев может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

***Прыжок с разбега.*** Лев может частью своего перемещения, после разбега в 10 футов, прыгнуть в длину на 25 футов.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 7 (1к8 + 3).

***Коготь.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 6 (1к6 + 3).

## Летучая мышь

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12
**Хиты** 1 (1к4 – 1)
**Скорость** 5 фт., летая 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 (–4) | 15 (+2) | 8 (–1) | 2 (–4) | 12 (+1) | 4 (–3) |

**Чувства** слепое зрение 60 фт., пассивная Внимательность 11
**Языки** —
**Опасность** 0 (10 опыта)

***Эхолокация.*** Если летучая мышь не может слышать, слепое зрение не действует.

***Острый слух.*** Летучая мышь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +0 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 1.

## Лютый волк

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 14 (природный доспех)
**Хиты** 37 (5к10 + 10)
**Скорость** 50 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 15 (+2) | 3 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +4
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 1 (200 опыта)

***Острый слух и тонкий нюх.*** Волк совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или нюх.

***Тактика стаи.*** Волк совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник волка находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 10 (2к6 + 3). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе она сбивается с ног.

## Лягушка

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 11
**Хиты** 1 (1к4 – 1)
**Скорость** 20 фт., плавая 20 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 (–5) | 13 (+1) | 8 (–1) | 1 (–5) | 8 (–1) | 3 (–4) |

**Навыки** Внимательность +1, Скрытность +3
**Чувства** тёмное зрение 30 фт., пассивная Внимательность 11
**Языки** —
**Опасность** 0 (0 опыта)

***Амфибия.*** Лягушка может дышать и на воздухе и под водой.

***Прыжок с места.*** Лягушка может частью своего перемещения, без разбега, прыгнуть в длину на 10 футов и в высоту на 5 футов.

## Мастиф

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12
**Хиты** 5 (1к8 + 1)
**Скорость** 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 13 (+1) | 14 (+2) | 12 (+1) | 3 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Навыки** Внимательность +3
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Острый слух и тонкий нюх.*** Мастиф совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на слух или нюх.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к6 + 1). Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 11, иначе будет сбита с ног.

## Мул

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 10
**Хиты** 11 (2к8 + 2)
**Скорость** 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 10 (+0) | 13 (+1) | 2 (–4) | 10 (+0) | 5 (–3) |

**Чувства** пассивная Внимательность 10
**Языки** —
**Опасность** 1/8 (25 опыта)

***Вьючное животное.*** Мул считается Большим животным при определении его грузоподъёмности.

***Устойчивый.*** Каждый раз, когда мул должен быть сбит с ног, он остаётся на ногах, если преуспевает в спасброске Ловкости со Сл 10.

### Действия

***Копыта.*** *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Дробящий урон 4 (1к4 + 2).

## Пантера

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12
**Хиты** 13 (3к8)
**Скорость** 50 фт., лазая 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 15 (+2) | 10 (+0) | 3 (−4) | 14 (+2) | 7 (−2) |

**Навыки** Внимательность +4, Скрытность +6
**Чувства** пассивная Внимательность 14
**Языки** —
**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Тонкий нюх.*** Пантера совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.

***Наскок.*** Если пантера переместится как минимум на 20 футов по прямой к существу, непосредственно перед попаданием по нему атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 12, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, пантера может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

***Коготь.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 4 (1к4 + 2).

## Псевдодракон

*Крохотный дракон, нейтрально-добрый*

**Класс Доспеха** 13 (природный доспех)
**Хиты** 7 (2к4 + 2)
**Скорость** 15 фт., летая 60 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 6 (−2) | 15 (+2) | 13 (+1) | 10 (+0) | 12 (+1) | 10 (+0) |

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +4
**Чувства** слепое зрение 10 фт., тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 13
**Языки** понимает Драконий и Общий, но не говорит
**Опасность** 1/4 (50 опыта)

***Острые чувства.*** Псевдодракон совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение, слух или нюх.

***Сопротивление магии.*** Псевдодракон совершает с преимуществом спасброски от заклинаний и прочих магических эффектов.

***Ограниченная телепатия.*** Псевдодракон может телепатически обмениваться простыми идеями, эмоциями и образами с любыми существами в пределах 100 футов, понимающих какой-либо язык.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4 + 2).

***Жало.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 4 (1к4 + 2), и цель должна преуспеть в спасброске Стойкости со Сл 11, иначе станет отравленной на 1 час. Если результат спасброска был меньше 7, цель теряет сознание на тот же самый период, или пока не получит урон, или пока другое существо не разбудит её действием.

## Рифовая акула

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12 (природный доспех)
**Хиты** 22 (4к8 + 4)
**Скорость** 0 фт., плавая 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 14 (+2) | 13 (+1) | 13 (+1) | 1 (−5) | 10 (+0) | 4 (−3) |

**Навыки** Внимательность +2
**Чувства** слепое зрение 30 фт., пассивная Внимательность 12
**Языки** —
**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Тактика стаи.*** Акула совершает с преимуществом броски атаки по существу, если как минимум один союзник акулы находится в пределах 5 футов от этого существа, и этот союзник дееспособен.

***Дыхание под водой.*** Акула может дышать только находясь в воде.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 6 (1к8 + 2).

## Скелет

*Средняя нежить, законно-злая*

**Класс Доспеха** 13 (обломки доспеха)
**Хиты** 13 (2к8 + 4)
**Скорость** 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 10 (+0) | 14 (+2) | 15 (+2) | 6 (−2) | 8 (−1) | 5 (−3) |

**Уязвимость к урону** дробящий
**Иммунитет к урону** яд
**Иммунитет к состоянию** отравление
**Чувства** тёмное зрение 60 фт., пассивная Внимательность 9
**Языки** понимает языки, известные при жизни, но не говорит
**Опасность** 1/4 (50 опыта)

### Действия

***Короткий меч.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

***Короткий лук.*** *Дальнобойная атака оружием:* +4 к попаданию, дистанция 80 фт./320 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

## Сова

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 11
**Хиты** 1 (1к4 – 1)
**Скорость** 5 фт., летая 60 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 (–4) | 13 (+1) | 8 (–1) | 2 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +3
**Чувства** тёмное зрение 120 фт., пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 0 (10 опыта)

***Облёт.*** *Сова не провоцирует атаки, когда вылетает из досягаемости врага.*

***Острое зрение.*** Сова совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

### Действия

***Когти.*** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1.

## Спрайт

*Крошечная фея, нейтрально-добрая*

**Класс Доспеха** 15 (кожаный доспех)
**Хиты** 2 (1к4)
**Скорость** 10 фт., летая 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 3 (–4) | 18 (+4) | 10 (+0) | 14 (+2) | 13 (+1) | 11 (+0) |

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +8 (проверка совершается с помехой, если спрайт летит)
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** Общий, Сильванский, Эльфийский
**Опасность** 1/4 (50 опыта)

### Действия

***Длинный меч.*** *Рукопашная атака оружием:* +2 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1.

***Короткий лук.*** *Дальнобойная атака оружием:* +6 к попаданию, дистанция 40 фт./160 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1. Если цель — существо, она должна преуспеть в спасброске Телосложения со Сл 10, иначе станет отравленной на 1 минуту. Если результат спасброска меньше 6, цель теряет сознание на тот же самый период, или пока не получит урон, или пока другое существо не разбудит её действием.

***Взгляд в душу.*** Спрайт касается существа и узнаёт его текущее эмоциональное состояние. Если цель проваливает спасбросок Харизмы со Сл 10, спрайт также узнаёт мировоззрение этого существа. Исчадия, небожители и нежить автоматически проваливают этот спасбросок.

***Невидимость.*** Спрайт становится невидимым, пока не атакует, не активирует заклинание, или не утратит концентрацию. Всё, что невидимый спрайт несёт или носит, невидимо, пока остаётся в контакте со спрайтом.

Скелет

## Тигр

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12
**Хиты** 37 (5к10 + 10)
**Скорость** 40 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 17 (+3) | 15 (+2) | 14 (+2) | 3 (–4) | 12 (+1) | 8 (–1) |

**Навыки** Внимательность +3, Скрытность +6
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 1 (200 опыта)

***Тонкий нюх.*** Тигр совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.

***Наскок.*** Если тигр переместится как минимум на 20 футов по прямой к цели, непосредственно перед попаданием по ней атакой когтём, цель должна преуспеть в спасброске Силы со Сл 13, иначе будет сбита с ног. Если цель сбита с ног, тигр может бонусным действием совершить по ней одну атаку укусом.

### Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 8 (1к10 + 3).

***Коготь.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (1к8 + 3).

# Удав

*Большой зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 12
**Хиты** 13 (2к10 + 2)
**Скорость** 30 фт., плавая 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 14 (+2) | 12 (+1) | 1 (–5) | 10 (+0) | 3 (–4) |

**Чувства** слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 10
**Языки** —
**Опасность**

## Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

***Сжимание.*** *Рукопашная атака оружием:* +4 к попаданию, досягаемость 5 фт., одно существо. *Попадание:* Дробящий урон 6 (1к8 + 2), и цель становится захваченной. Пока захват не окончится, существо опутано, а удав не может сжимать другую цель.

# Чёрный медведь

*Средний зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 11 (природный доспех)
**Хиты** 19 (3к8 + 6)
**Скорость** 40 фт., лазая 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 15 (+2) | 10 (+0) | 14 (+2) | 2 (–4) | 12 (+1) | 7 (–2) |

**Навыки** Внимательность +3
**Чувства** пассивная Внимательность 13
**Языки** —
**Опасность** 1/2 (100 опыта)

***Тонкий нюх.*** Медведь совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на нюх.

## Действия

***Мультиатака.*** Медведь совершает две атаки, одну укусом, и одну когтём.

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 5 (1к6 + 2).

***Когти.*** *Рукопашная атака оружием:* +3 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 7 (2к4 + 2).

# Ядовитая змея

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 13
**Хиты** 2 (1к4)
**Скорость** 30 фт., плавая 30 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 2 (–4) | 16 (+3) | 11 (+0) | 1 (–5) | 10 (+0) | 3 (–4) |

**Чувства** слепое зрение 10 фт., пассивная Внимательность 10
**Языки** —
**Опасность** 1/8 (25 опыта)

## Действия

***Укус.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Колющий урон 1, и цель должна совершить спасбросок Телосложения со Сл 10, получая урон ядом 5 (2к4) при провале, или половину этого урона при успехе.

# Ястреб (сокол)

*Крохотный зверь, без мировоззрения*

**Класс Доспеха** 13
**Хиты** 1 (1к4 – 1)
**Скорость** 10 фт., летая 60 фт.

| СИЛ | ЛОВ | ТЕЛ | ИНТ | МДР | ХАР |
|---|---|---|---|---|---|
| 5 (–3) | 16 (+3) | 8 (–1) | 2 (–4) | 14 (+2) | 6 (–2) |

**Навыки** Внимательность +4
**Чувства** пассивная Внимательность 14
**Языки** —
**Опасность** 0 (10 опыта)

***Острое зрение.*** Ястреб совершает с преимуществом проверки Мудрости (Внимательность), полагающиеся на зрение.

## Действия

***Когти.*** *Рукопашная атака оружием:* +5 к попаданию, досягаемость 5 фт., одна цель. *Попадание:* Рубящий урон 1.

# Приложение Д: Литература для вдохновения

*Вдохновение всех моих фэнтезийных трудов проистекает из любви, которой отец одарил меня, когда я ещё был подростком. Он много часов рассказывал мне истории, которые придумывал на ходу, истории о стариках, исполняющих желания, о магических кольцах и волшебных мечах, о злобных чародеях и храбрых фехтовальщиках… Все мы получаем порцию фэнтези с раннего детства, из сказок братьев Гримм и Эндрю Лэнга. Это часто приводит к чтению книг по мифологии, листанию бестиариев и поискам собраний мифов разнообразных земель и народов. Вот на таком фундаменте я взрастил свой интерес к фэнтези, будучи заядлым читателем научной фантастики и фэнтези с 1950 года. Указанные ниже авторы даровали мне особое вдохновение.*

—*Э. Гэри Гайгэкс,* Руководство Мастера *(1979)*

Огромное количество фэнтези-литературы было издано после того как соавтор Dungeons & Dragons написал эти слова, включая знаковые произведения, послужившие основой новых миров D&D. В прилагающемся списке перечислены работы из списка Гэри, а также дополнительные материалы, вдохновлявшие игровых дизайнеров в последующие годы.

Августа, леди Грегори. *Боги и воины.*
Александер, Ллойд. *Книга трёх* и весь цикл «Хроник Прайдена».
Андерсон, Пол. Сломанный меч, Великий крестовый поход и Три сердца и три льва.
Ахмед, Саладин. Трон Полумесяца.
Беллэрс, Джон. The Face in the Frost.
Берроуз, Эдгар Райс. *В недрах Земли* и весь цикл о Пеллюсидаре, *Пираты Венеры* и весь цикл о Венере, а также *Принцесса Марса* и весь цикл о Марсе.
Бир, Элизабет. *Range of Ghosts* и вся трилогия Eternal Sky.
Браун, Фредерик. Зал зеркал и Что за безумная Вселенная.
Брукс, Терри. *Меч Шаннары* и остальные романы этого цикла.
Брэкетт, Ли. Исчезнувшая луна, Долгое завтра и Шпага Рианона.
Булфинч, Томас. Мифология Булфинча.
Вейнбаум, Стенли. Долина желаний и Под знаком «Если».
Вульф, Джин. *Пыточных дел мастер*и весь цикл «Книги Нового Солнца».
Вэнс, Джек. Умирающая Земля и Глаза другого мира.
Говард, Роберт И. *The Coming of Conan the Cimmerian* и весь цикл о Конане.
Дансени, Лорд. Книга чудес, Боги Пеганы, Дочь короля Эльфландии, The Essential Lord *Dunsany* Collection, Lord Dunsany Compendium и The Sword of Welleran and Other Tales.
Дерлет, Август и Г. Ф. Лавкрафт. Watchers out of Time.
Джемисин, Н. К. Сто тысяч королевств и *весь цикл* «Наследие», а также The Killing Moon и The Shadowed Sun.
Джордан, Роберт. *Око мира* и весь цикл «Колесо времени».
Желязны, Роджер. Джек-из-Тени, а также *Девять принцев Амбера* и весь цикл «Хроник Амбера».
де Камп, Л. Спрэг. Демон, который ошибался и Да не опустится тьма.
*де Камп, Л. Спрэг* и Флетчер Прэтт. *Дипломированный чародей* и весь цикл о Гарольде Ши, а также *Карнелийский куб.*
Картер, Лин. *Warrior of World's End* и весь цикл о Гондване.
Кей, Гай Гэвриел. *Тигана.*
Кинг, Стивен. Глаза дракона.
Кук, Глен. *Чёрный отряд* и весь цикл о Чёрном отряде.
Лавкрафт, Г. Ф. Полное собрание сочинений.
Ланье, Стерлинг. Путешествие Иеро и Иеро не забыт.
Ле Гуин, Урсула. *Волшебник Земноморья* и весь цикл о Земноморье.
Лейбер, Фриц. *Мечи и чёрная магия* и весь цикл о Фафхрде и Сером Мышелове.
Линч, Скотт. *Обманы Локки Ламоры* и весь цикл о Джентльменах-ублюдках.
Маккиллип, Патриция. Забытые звери Эльда.
Мартин, Джордж Р. Р. *Игра престолов* и весь цикл «Песнь Льда и Огня».
Меррит, Абрахам. Ползи, тень, ползи!; Обитатели миража и Лунная заводь.
Муркок, Майкл. *Элрик из Мелнибонэ* и весь цикл об Элрике, а также *Драгоценность в черепе* и весь цикл о Хокмуне.
Мьевиль, Чайна. *Вокзал потерянных снов* и весь цикл о Бас-Лаге.
Нортон, Андре. Болотная крепость и Колдовской мир.
Оффут, Эндрю Дж. и др. Swords against Darkness *III.*
Пик, Мервин. *Титус Гроан* и весь цикл о Громенгасте.
Пратчетт, Терри. *Цвет волшебства* и весь цикл о Плоском мире.
Прэтт, Флетчер. *Голубая звезда.*
Ротфусс, Патрик. *Имя ветра* и весь цикл «Хроники Убийцы Короля».
Саберхаген, Фред. Разорённые земли и Земля во власти волшебства.
Сальваторе, Р. А. *Магический кристалл* и весь цикл о Дриззте.
Сандерсон, Брендон. *Рождённый туманом* и вся трилогия о Рождённом туманом.
Сент-Клер, Маргарет. Смени небо и другие рассказы, Знак Лабрис и The Shadow People.
Смит, Кларк Эштон. Возвращение чародея.
Толкин, Дж. Р. Р. Хоббит, Властелин Колец и Сильмариллион.
Толстой, Николай. Пришествие короля.
Уильямсон, Джек. Космический экспресс и The Pygmy Planet.
Уэллман, Мэнли Уэйд. The Golgotha Dancers.
Фармер, Филип Хосе. *Создатель вселенных* и весь цикл о Многоярусном мире.
Фокс, Гарднер. *Котар и проклятье иллюзиониста* и весь цикл о Котаре, а также *Кайрик и пропавшая королева* и весь цикл о Кайрике.
Фрауд, Брайан и Алан Ли. *Феи.*
Хикмен, Трейси и Маргарет Уэйс. *Драконы осенних сумерек* и вся трилогия Хроник.
Ходжсон, Уильям Хоуп. *Ночная земля.*
Энтони, Пирс. *Расколотая бесконечность* и весь цикл «Начинающий адепт».

# Англо-русский словарь

## Conditions / Состояния

| | |
|---|---|
| Blinded | Ослеплённый |
| Charmed | Очарованный |
| Deafened | Оглохший |
| Frightened | Испуганный |
| Grappled | Схваченный |
| Incapacitated | Недееспособный |
| Invisible | Невидимый |
| Paralyzed | Парализованный |
| Petrified | Окаменевший |
| Poisoned | Отравленный |
| Prone | Сбитый с ног / Лежащий ничком |
| Restrained | Опутанный |
| Stunned | Ошеломлённый |
| Unconscious | Бессознательный |

## Feats / Черты

| | |
|---|---|
| Actor | Артистичный |
| Alert | Бдительный |
| Athlete | Атлетичный |
| Charger | Налётчик |
| Crossbow Expert | Эксперт в арбалетах |
| Defensive Duelist | Оборонительный дуэлянт |
| Dual Wielder | Двойное оружие |
| Dungeon Delver | Исследователь подземелий |
| Durable | Стойкий |
| Elemental Adept | Стихийный адепт |
| Grappler | Борец |
| Great Weapon Master | Мастер большого оружия |
| Healer | Лекарь |
| Heavily Armored | Знаток тяжёлых доспехов |
| Heavy Armor Master | Мастер тяжёлых доспехов |
| Inspiring Leader | Воодушевляющий лидер |
| Keen Mind | Отличная память |
| Lightly Armored | Знаток лёгких доспехов |
| Linguist | Языковед |
| Lucky | Везунчик |
| Mage Slayer | Убийца магов |
| Magic Initiate | Посвящённый в магию |
| Martial Adept | Воинский адепт |
| Medium Armor Master | Мастер средних доспехов |
| Mobile | Подвижный |
| Moderately Armored | Знаток средних доспехов |
| Mounted Combatant | Верховой боец |
| Observant | Внимательный |
| Polearm Master | Мастер древкового оружия |
| Resilient | Устойчивый |
| Ritual Caster | Ритуальный заклинатель |
| Savage Attacker | Дикий атакующий |
| Sentinel | Страж |
| Sharpshooter | Меткий стрелок |
| Shield Master | Мастер щитов |
| Skilled | Одарённый |
| Skulker | Пронырa |
| Spell Sniper | Меткие заклинания |
| Tavern Brawler | Драчун |
| Tough | Крепкий |
| War Caster | Боевой заклинатель |
| Weapon Master | Мастер оружия |

## Skills / Навыки

| | |
|---|---|
| Acrobatics | Акробатика |
| Animal Handling | Уход за животными |
| Arcana | Магия |
| Athletics | Атлетика |
| Deception | Обман |
| History | История |
| Insight | Проницательность |
| Intimidation | Запугивание |
| Investigation | Анализ |
| Medicine | Медицина |
| Nature | Природа |
| Perception | Внимательность |
| Performance | Выступление |
| Persuasion | Убеждение |
| Religion | Религия |
| Sleight of Hand | Ловкость рук |
| Stealth | Скрытность |
| Survival | Выживание |

## Weapon / Оружие

| | |
|---|---|
| Battleaxe | Боевой топор |
| Blowgun | Духовая трубка |
| Club | Дубинка |
| Crossbow, hand | Арбалет, ручной |
| Crossbow, heavy | Арбалет, тяжёлый |
| Crossbow, light | Арбалет, лёгкий |
| Dagger | Кинжал |
| Dart | Дротик |
| Flail | Цеп |
| Glaive | Глефа |
| Greataxe | Секира |
| Greatclub | Палица |
| Greatsword | Двуручный меч |
| Halberd | Алебарда |
| Handaxe | Ручной топор |
| Javelin | Метательное копьё |
| Lance | Длинное копьё |
| Light hammer | Лёгкий молот |
| Longbow | Длинный лук |
| Longsword | Длинный меч |
| Mace | Булава |
| Maul | Молот |
| Morningstar | Моргенштерн |
| Net | Сеть |
| Pike | Пика |
| Quarterstaff | Боевой посох |
| Rapier | Рапира |
| Scimitar | Скимитар |
| Shortbow | Короткий лук |
| Shortsword | Короткий меч |
| Sickle | Серп |
| Sling | Праща |
| Spear | Копьё |
| Trident | Трезубец |
| War pick | Боевая кирка |
| Warhammer | Боевой молот |
| Whip | Кнут |

## Spells / Заклинания

| | |
|---|---|
| Acid splash | Брызги кислоты |
| Aid | Подмога |
| Alarm | Сигнал тревоги |
| Alter self | Смена обличья |
| Animal friendship | Дружба с животными |
| Animal messenger | Почтовое животное |
| Animal shapes | Превращение в животных |
| Animate dead | Восставший труп |
| Animate objects | Оживление вещей |
| Antilife shell | Преграда жизни |
| Antimagic field | Преграда магии |
| Antipathy/sympathy | Антипатия/симпатия |
| Arcane eye | Магический глаз |
| Arcane gate | Магические врата |
| Arcane lock | Волшебный замок |
| Armor of Agathys | Доспех Агатиса |
| Arms of Hadar | Руки Хадара |
| Astral projection | Проекция в астрал |
| Augury | Гадание |
| Aura of life | Аура жизни |
| Aura of purity | Аура очищения |
| Aura of vitality | Аура живучести |
| Awaken | Пробуждение разума |
| Bane | Порча |
| Banishing smite | Изгоняющая кара |
| Banishment | Изгнание |
| Barkskin | Дубовая кора |
| Beacon of hope | Маяк надежды |
| Beast sense | Животные чувства |
| Bestow curse | Проклятие |
| Bigby's hand | Длань Бигби |
| Blade barrier | Стена клинков |
| Blade ward | Защита от оружия |
| Bless | Благословение |
| Blight | Усыхание |
| Blinding smite | Ослепляющая кара |
| Blindness/deafness | Глухота/слепота |
| Blink | Мерцание |
| Blur | Размытый образ |
| Branding smite | Клеймящая кара |
| Burning hands | Огненные ладони |
| Call lightning | Призыв молнии |
| Calm emotions | Умиротворение |
| Chain lightning | Пляшущая молния |
| Charm person | Очарование личности |
| Chill touch | Леденящее прикосновение |
| Chromatic orb | Цветной шарик |
| Circle of death | Круг смерти |
| Circle of power | Круг силы |
| Clairvoyance | Подсматривание |
| Clone | Двойник |
| Cloud of daggers | Облако кинжалов |
| Cloudkill | Облако смерти |
| Color spray | Сверкающие брызги |
| Command | Приказ |
| Commune | Общение |
| Commune with nature | Общение с природой |
| Compelled duel | Вызов на дуэль |
| Comprehend languages | Понимание языков |
| Compulsion | Принуждение |
| Cone of cold | Конус холода |
| Confusion | Смятение |
| Conjure animals | Призыв животных |
| Conjure barrage | Призыв заграждения |
| Conjure celestial | Призыв небожителя |
| Conjure elemental | Призыв элементаля |
| Conjure fey | Призыв феи |
| Conjure minor elementals | Призыв малых элементалей |
| Conjure volley | Призыв залпа |
| Conjure woodland beings | Призыв лесных обитателей |
| Contact other plane | Связь с иным миром |
| Contagion | Заражение |
| Contingency | Предосторожность |
| Continual flame | Вечный огонь |
| Control water | Власть над водами |
| Control weather | Власть над погодой |
| Cordon of arrows | Завеса стрел |
| Counterspell | Контрзаклинание |
| Create food and water | Сотворение пищи и воды |
| Create or destroy water | Сотворение или уничтожение воды |
| Create undead | Сотворение нежити |
| Creation | Сотворение |
| Crown of madness | Корона безумия |
| Crusader's mantle | Мантия крестоносца |
| Cure wounds | Лечение ран |
| Dancing lights | Пляшущие огоньки |
| Darkness | Тьма |
| Darkvision | Тёмное зрение |
| Daylight | Дневной свет |
| Death ward | Защита от смерти |
| Delayed blast fireball | Замедленный огненный шар |
| Demiplane | Демиплан |
| Destructive wave | Разрушительная волна |
| Detect evil and good | Обнаружение добра и зла |
| Detect magic | Обнаружение магии |
| Detect poison and disease | Обнаружение болезней и яда |
| Detect thoughts | Обнаружение мыслей |
| Dimension door | Переносящая дверь |
| Disguise self | Маскировка |
| Disintegrate | Распад |
| Dispel evil and good | Рассеивание добра и зла |
| Dispel magic | Рассеивание магии |
| Dissonant whisper | Диссонирующий шёпот |
| Divination | Предсказание |
| Divine favor | Божественное благоволение |
| Divine word | Божественное слово |
| Dominate beast | Подчинение зверя |
| Dominate monster | Подчинение чудовища |
| Dominate person | Подчинение личности |
| Drawmij's instant summons | Дромиджево появление |
| Dream | Вещий сон |
| Druidcraft | Искусство друидов |
| Earthquake | Землетрясение |
| Eldritch blast | Мистический заряд |
| Elemental weapon | Стихийное оружие |
| Enhance ability | Улучшение характеристики |
| Enlarge/reduce | Увеличение/уменьшение |
| Ensnaring strike | Опутывающий удар |
| Entangle | Опутывание |
| Enthrall | Речь златоуста |
| Etherealness | Эфирность |

| | |
|---|---|
| Evard's black tentackles | Эвардовы чёрные щупальца |
| Expeditious retreat | Поспешное отступление |
| Eyebite | Разящее око |
| Fabricate | Изготовление |
| Faerie fire | Огонь фей |
| False life | Псевдожизнь |
| Fear | Ужас |
| Feather fall | Падение пёрышком |
| Feeblemind | Слабоумие |
| Feign death | Притворная смерть |
| Find familiar | Поиск фамильяра |
| Find steed | Поиск скакуна |
| Find the path | Поиск пути |
| Find traps | Поиск ловушек |
| Finger of death | Перст смерти |
| Fire bolt | Огненный снаряд |
| Fire shield | Огненный щит |
| Fire storm | Огненная буря |
| Fireball | Огненный шар |
| Flame blade | Горящий клинок |
| Flame strike | Небесный огонь |
| Flaming sphere | Пылающий шар |
| Flesh to stone | Окаменение |
| Fly | Полёт |
| Fog cloud | Туманное облако |
| Forbiddance | Запрет |
| Forcecage | Узилище |
| Foresight | Предвидение |
| Freedom of movement | Свобода перемещения |
| Friends | Дружба |
| Gaseous form | Газообразная форма |
| Gate | Врата |
| Geas | Обет |
| Gentle repose | Нетленные останки |
| Giant insect | Гигантское насекомое |
| Glibness | Находчивость |
| Globe of invulnerability | Сфера неуязвимости |
| Glyph of warding | Охранные руны |
| Goodberry | Чудо-ягоды |
| Grasping vine | Цепкая лоза |
| Grease | Скольжение |
| Greater invisibility | Высшая невидимость |
| Greater restoration | Высшее восстановление |
| Guardian of faith | Страж веры |
| Guards and wards | Стражи |
| Guidance | Указание |
| Guiding bolt | Направленный снаряд |
| Gust of wind | Порыв ветра |
| Hail of thorns | Град шипов |
| Hallow | Святилище |
| Hallucinatory terrain | Мираж |
| Harm | Поражение |
| Haste | Ускорение |
| Heal | Полное исцеление |
| Healing word | Лечащее слово |
| Heat metal | Раскалённый металл |
| Hellish rebuke | Адское возмездие |
| Heroes' feast | Пир героев |
| Heroism | Героизм |
| Hex | Сглаз |
| Hold monster | Удержание чудовища |
| Hold person | Удержание личности |
| Holy aura | Аура святости |

| | |
|---|---|
| Hunger of Hadar | Голод Хадара |
| Hunter's mark | Метка охотника |
| Hypnotic pattern | Гипнотический узор |
| Ice storm | Град |
| Identify | Опознание |
| Illusory script | Невидимое письмо |
| Imprisonment | Заточение |
| Incendiary cloud | Воспламеняющаяся туча |
| Inflict wounds | Нанесение ран |
| Insect plague | Нашествие насекомых |
| Invisibility | Невидимость |
| Jump | Прыжок |
| Knock | Открывание |
| Legend lore | Знание легенд |
| Leomund's secret chest | Леомундов потайной сундук |
| Leomund's tiny hut | Леомундова хижина |
| Lesser restoration | Малое восстановление |
| Levitate | Левитация |
| Light | Свет |
| Lightning arrow | Молниевая стрела |
| Lightning bolt | Молния |
| Locate animals or plants | Поиск животных или растений |
| Locate creature | Поиск существа |
| Locate object | Поиск предмета |
| Longstrider | Скороход |
| Mage armor | Доспехи мага |
| Mage hand | Волшебная рука |
| Magic circle | Магический круг |
| Magic jar | Волшебный сосуд |
| Magic missile | Волшебная стрела |
| Magic mouth | Волшебные уста |
| Magic weapon | Магическое оружие |
| Major image | Образ |
| Mass cure wounds | Множественное лечение ран |
| Mass heal | Множественное полное исцеление |
| Mass healing word | Множественное лечащее слово |
| Mass suggestion | Множественное внушение |
| Maze | Лабиринт |
| Meld into stone | Слияние с камнем |
| Melf's acid arrow | Мельфова кислотная стрела |
| Mending | Починка |
| Message | Сообщение |
| Meteor swarm | Метеоритный дождь |
| Mind blank | Сокрытие разума |
| Minor illusion | Малая иллюзия |
| Mirage arcane | Таинственный мираж |
| Mirror image | Отражения |
| Mislead | Фальшивый двойник |
| Misty step | Туманный шаг |
| Modify memory | Изменение памяти |
| Moonbeam | Лунный луч |
| Mordenkainen's faithful hound | Верный пёс Морденкайнена |
| Mordenkainen's magnificent mansion | Великолепный особняк Морденкайнена |
| Mordenkainen's private sanctum | Кабинет Морденкайнена |
| Mordenkainen's sword | Меч Морденкайнена |
| Move earth | Движение почвы |
| Nondetection | Необнаружимость |

| | |
|---|---|
| Nystul's magic aura | Нистулова ложная аура |
| Otiluke's freezing sphere | Отилюков ледяной шар |
| Otiluke's resilient sphere | Отилюков упругий шар |
| Otto's irresistible dance | Неудержимая пляска Отто |
| Pass without trace | Бесследное передвижение |
| Passwall | Создание прохода |
| Phantasmal force | Воображаемая сила |
| Phantasmal killer | Воображаемый убийца |
| Phantom steed | Призрачный скакун |
| Planar ally | Планарный союзник |
| Planar binding | Планарные узы |
| Plane shift | Уход в иной мир |
| Plant growth | Рост растений |
| Poison spray | Ядовитые брызги |
| Polymorph | Превращение |
| Power word heal | Слово Силы: исцеление |
| Power word kill | Слово Силы: смерть |
| Power word stun | Слово Силы: оглушение |
| Prayer of healing | Молебен лечения |
| Prestidigitation | Фокусы |
| Prismatic spray | Радужные брызги |
| Prismatic wall | Радужная стена |
| Produce flame | Сотворение пламени |
| Programmed illusion | Заданная иллюзия |
| Project image | Проекция |
| Protection from energy | Защита от энергии |
| Protection from evil and good | Защита от добра и зла |
| Protection from poison | Защита от яда |
| Purify food and drink | Очищение пищи и питья |
| Raise dead | Оживление |
| Rary's telepathic bond | Ментальная связь Рэри |
| Ray of enfeeblement | Луч слабости |
| Ray of frost | Луч холода |
| Ray of sickness | Луч болезни |
| Regenerate | Регенерация |
| Reincarnate | Реинкарнация |
| Remove curse | Снятие проклятья |
| Resistance | Сопротивление |
| Resurrection | Воскрешение |
| Reverse gravity | Изменение тяготения |
| Revivify | Возрождение |
| Rope trick | Трюк с верёвкой |
| Sacred flame | Священное пламя |
| Sanctuary | Убежище |
| Scorching ray | Палящий луч |
| Scrying | Наблюдение |
| Searing smite | Палящая кара |
| See invisibility | Видение невидимого |
| Seeming | Притворство |
| Sending | Послание |
| Sequester | Изоляция |
| Shapechange | Полное превращение |
| Shatter | Дребезги |
| Shield | Щит |
| Shield of faith | Щит веры |
| Shillelagh | Дубинка |
| Shocking grasp | Электрошок |
| Silence | Тишина |
| Silent image | Безмолвный образ |
| Simulacrum | Подобие |

| | |
|---|---|
| Sleep | Усыпление |
| Sleet storm | Метель |
| Slow | Замедление |
| Spare the dying | Уход за умирающим |
| Speak with animals | Разговор с животными |
| Speak with dead | Разговор с мёртвыми |
| Speak with plants | Разговор с растениями |
| Spider climb | Паук |
| Spike growth | Шипы |
| Spirit guardians | Духовные стражи |
| Spiritual weapon | Божественное оружие |
| Staggering smite | Оглушающая кара |
| Stinking cloud | Зловонное облако |
| Stone shape | Изменение формы камня |
| Stoneskin | Каменная кожа |
| Storm of vengeance | Гроза гнева |
| Suggestion | Внушение |
| Sunbeam | Солнечный луч |
| Sunburst | Солнечный ожог |
| Swift quiver | Быстрый колчан |
| Symbol | Знак |
| Tasha's hideous laughter | Жуткий смех Таши |
| Telekinesis | Телекинез |
| Telepathy | Телепатия |
| Teleport | Телепортация |
| Teleportation circle | Круг телепортации |
| Tenser's floating disk | Тензеров парящий диск |
| Thaumaturgy | Чудотворство |
| Thorn whip | Терновый кнут |
| Thunderous smite | Громовая кара |
| Thunderwave | Волна грома |
| Time stop | Остановка времени |
| Tongues | Языки |
| Transport via plants | Путешествие через растения |
| Tree stride | Древесный путь |
| True polymorph | Истинное превращение |
| True resurrection | Истинное воскрешение |
| True seeing | Истинное зрение |
| True strike | Меткий удар |
| Tsunami | Цунами |
| Unseen servant | Невидимый слуга |
| Vampiric touch | Прикосновение вампира |
| Vicious mockery | Злая насмешка |
| Wall of fire | Огненная стена |
| Wall of force | Силовая стена |
| Wall of ice | Ледяная стена |
| Wall of stone | Каменная стена |
| Wall of thorns | Терновая стена |
| Warding bond | Охраняющая связь |
| Water breathing | Подводное дыхание |
| Water walk | Хождение по воде |
| Web | Паутина |
| Weird | Смертный ужас |
| Wind walk | Хождение по ветру |
| Wind wall | Стена ветров |
| Wish | Исполнение желаний |
| Witch bolt | Ведьмин снаряд |
| Word of recall | Слово возврата |
| Wrathful smite | Гневная кара |
| Zone of truth | Область истины |

# Русско-Английский словарь

## Состояния / Conditions

| | |
|---|---|
| Бессознательный | Unconscious |
| Испуганный | Frightened |
| Сбитый с ног / Лежащий ничком | Prone |
| Невидимый | Invisible |
| Недееспособный | Incapacitated |
| Оглохший | Deafened |
| Окаменевший | Petrified |
| Опутанный | Restrained |
| Ослеплённый | Blinded |
| Отравленный | Poisoned |
| Очарованный | Charmed |
| Ошеломлённый | Stunned |
| Парализованный | Paralyzed |
| Схваченный | Grappled |

## Черты / Feats

| | |
|---|---|
| Артистичный | Actor |
| Атлетичный | Athlete |
| Бдительный | Alert |
| Боевой заклинатель | War Caster |
| Борец | Grappler |
| Везунчик | Lucky |
| Верховой боец | Mounted Combatant |
| Внимательный | Observant |
| Воинский адепт | Martial Adept |
| Воодушевляющий лидер | Inspiring Leader |
| Двойное оружие | Dual Wielder |
| Дикий атакующий | Savage Attacker |
| Драчун | Tavern Brawler |
| Знаток лёгких доспехов | Lightly Armored |
| Знаток средних доспехов | Moderately Armored |
| Знаток тяжёлых доспехов | Heavily Armored |
| Исследователь подземелий | Dungeon Delver |
| Крепкий | Tough |
| Лекарь | Healer |
| Мастер большого оружия | Great Weapon Master |
| Мастер древкового оружия | Polearm Master |
| Мастер оружия | Weapon Master |
| Мастер средних доспехов | Medium Armor Master |
| Мастер тяжёлых доспехов | Heavy Armor Master |
| Мастер щитов | Shield Master |
| Меткие заклинания | Spell Sniper |
| Меткий стрелок | Sharpshooter |
| Налётчик | Charger |
| Оборонительный дуэлянт | Defensive Duelist |
| Одарённый | Skilled |
| Отличная память | Keen Mind |
| Подвижный | Mobile |
| Посвящённый в магию | Magic Initiate |
| Пронырa | Skulker |
| Ритуальный заклинатель | Ritual Caster |
| Стихийный адепт | Elemental Adept |
| Стойкий | Durable |
| Страж | Sentinel |
| Убийца магов | Mage Slayer |
| Устойчивый | Resilient |
| Эксперт в арбалетах | Crossbow Expert |
| Языковед | Linguist |

## Навыки / Skills

| | |
|---|---|
| Акробатика | Acrobatics |
| Анализ | Investigation |
| Атлетика | Athletics |
| Внимательность | Perception |
| Выживание | Survival |
| Выступление | Performance |
| Запугивание | Intimidation |
| История | History |
| Ловкость рук | Sleight of Hand |
| Магия | Arcana |
| Медицина | Medicine |
| Обман | Deception |
| Природа | Nature |
| Проницательность | Insight |
| Религия | Religion |
| Скрытность | Stealth |
| Убеждение | Persuasion |
| Уход за животными | Animal Handling |

## Оружие / Weapon

| | |
|---|---|
| Алебарда | Halberd |
| Арбалет, лёгкий | Crossbow, light |
| Арбалет, ручной | Crossbow, hand |
| Арбалет, тяжёлый | Crossbow, heavy |
| Боевая кирка | War pick |
| Боевой молот | Warhammer |
| Боевой посох | Quarterstaff |
| Боевой топор | Battleaxe |
| Булава | Mace |
| Глефа | Glaive |
| Двуручный меч | Greatsword |
| Длинное копьё | Lance |
| Длинный лук | Longbow |
| Длинный меч | Longsword |
| Дротик | Dart |
| Дубинка | Club |
| Духовая трубка | Blowgun |
| Кинжал | Dagger |
| Кнут | Whip |
| Копьё | Spear |
| Короткий лук | Shortbow |
| Короткий меч | Shortsword |
| Лёгкий молот | Light hammer |
| Метательное копьё | Javelin |
| Молот | Maul |
| Моргенштерн | Morningstar |
| Палица | Greatclub |
| Пика | Pike |
| Праща | Sling |
| Рапира | Rapier |
| Ручной топор | Handaxe |
| Секира | Greataxe |
| Серп | Sickle |
| Сеть | Net |
| Скимитар | Scimitar |
| Трезубец | Trident |
| Цеп | Flail |

## Заклинания / Spells

| | |
|---|---|
| Адское возмездие | Hellish rebuke |
| Антипатия/симпатия | Antipathy/sympathy |
| Аура живучести | Aura of vitality |
| Аура жизни | Aura of life |
| Аура очищения | Aura of purity |
| Аура святости | Holy aura |
| Безмолвный образ | Silent image |
| Бесследное передвижение | Pass without trace |
| Благословение | Bless |
| Божественное благоволение | Divine favor |
| Божественное оружие | Spiritual weapon |
| Божественное слово | Divine word |
| Брызги кислоты | Acid splash |
| Быстрый колчан | Swift quiver |
| Ведьмин снаряд | Witch bolt |
| Великолепный особняк Морденкайнена | Mordenkainen's magnificent mansion |
| Верный пёс Морденкайнена | Mordenkainen's faithful hound |
| Вечный огонь | Continual flame |
| Вещий сон | Dream |
| Видение невидимого | See invisibility |
| Власть над водами | Control water |
| Власть над погодой | Control weather |
| Внушение | Suggestion |
| Возрождение | Revivify |
| Волна грома | Thunderwave |
| Волшебная рука | Mage hand |
| Волшебная стрела | Magic missile |
| Волшебные уста | Magic mouth |
| Волшебный замок | Arcane lock |
| Волшебный сосуд | Magic jar |
| Воображаемая сила | Phantasmal force |
| Воображаемый убийца | Phantasmal killer |
| Воскрешение | Resurrection |
| Воспламеняющаяся туча | Incendiary cloud |
| Восставший труп | Animate dead |
| Врата | Gate |
| Вызов на дуэль | Compelled duel |
| Высшая невидимость | Greater invisibility |
| Высшее восстановление | Greater restoration |
| Гадание | Augury |
| Газообразная форма | Gaseous form |
| Героизм | Heroism |
| Гигантское насекомое | Giant insect |
| Гипнотический узор | Hypnotic pattern |
| Глухота/слепота | Blindness/deafness |
| Гневная кара | Wrathful smite |
| Голод Хадара | Hunger of Hadar |
| Горящий клинок | Flame blade |
| Град | Ice storm |
| Град шипов | Hail of thorns |
| Гроза гнева | Storm of vengeance |
| Громовая кара | Thunderous smite |
| Движение почвы | Move earth |
| Двойник | Clone |
| Демиплан | Demiplane |
| Диссонирующий шёпот | Dissonant whisper |
| Длань Бигби | Bigby's hand |
| Дневной свет | Daylight |
| Доспех Агатиса | Armor of Agathys |
| Доспехи мага | Mage armor |
| Дребезги | Shatter |
| Древесный путь | Tree stride |
| Дромиджево появление | Drawmij's instant summons |
| Дружба | Friends |
| Дружба с животными | Animal friendship |
| Дубинка | Shillelagh |
| Дубовая кора | Barkskin |
| Духовные стражи | Spirit guardians |
| Животные чувства | Beast sense |
| Жуткий смех Таши | Tasha's hideous laughter |
| Завеса стрел | Cordon of arrows |
| Заданная иллюзия | Programmed illusion |
| Замедление | Slow |
| Замедленный огненный шар | Delayed blast fireball |
| Запрет | Forbiddance |
| Заражение | Contagion |
| Заточение | Imprisonment |
| Защита от добра и зла | Protection from evil and good |
| Защита от оружия | Blade ward |
| Защита от смерти | Death ward |
| Защита от энергии | Protection from energy |
| Защита от яда | Protection from poison |
| Землетрясение | Earthquake |
| Злая насмешка | Vicious mockery |
| Зловонное облако | Stinking cloud |
| Знак | Symbol |
| Знание легенд | Legend lore |
| Изгнание | Banishment |
| Изгоняющая кара | Banishing smite |
| Изготовление | Fabricate |
| Изменение памяти | Modify memory |
| Изменение тяготения | Reverse gravity |
| Изменение формы камня | Stone shape |
| Изоляция | Sequester |
| Искусство друидов | Druidcraft |
| Исполнение желаний | Wish |
| Истинное воскрешение | True resurrection |
| Истинное зрение | True seeing |
| Истинное превращение | True polymorph |
| Кабинет Морденкайнена | Mordenkainen's private sanctum |
| Каменная кожа | Stoneskin |
| Каменная стена | Wall of stone |
| Клеймящая кара | Branding smite |
| Контрзаклинание | Counterspell |
| Конус холода | Cone of cold |
| Корона безумия | Crown of madness |
| Круг силы | Circle of power |
| Круг смерти | Circle of death |
| Круг телепортации | Teleportation circle |
| Лабиринт | Maze |
| Левитация | Levitate |
| Леденящее прикосновение | Chill touch |
| Ледяная стена | Wall of ice |
| Леомундов потайной сундук | Leomund's secret chest |
| Леомундова хижина | Leomund's tiny hut |
| Лечащее слово | Healing word |
| Лечение ран | Cure wounds |

| | |
|---|---|
| Лунный луч | Moonbeam |
| Луч болезни | Ray of sickness |
| Луч слабости | Ray of enfeeblement |
| Луч холода | Ray of frost |
| Магические врата | Arcane gate |
| Магический глаз | Arcane eye |
| Магический круг | Magic circle |
| Магическое оружие | Magic weapon |
| Малая иллюзия | Minor illusion |
| Малое восстановление | Lesser restoration |
| Мантия крестоносца | Crusader's mantle |
| Маскировка | Disguise self |
| Маяк надежды | Beacon of hope |
| Мельфова кислотная стрела | Melf's acid arrow |
| Ментальная связь Рэри | Rary's telepathic bond |
| Мерцание | Blink |
| Метель | Sleet storm |
| Метеоритный дождь | Meteor swarm |
| Метка охотника | Hunter's mark |
| Меткий удар | True strike |
| Меч Морденкайнена | Mordenkainen's sword |
| Мираж | Hallucinatory terrain |
| Мистический заряд | Eldritch blast |
| Множественное внушение | Mass suggestion |
| Множественное лечащее слово | Mass healing word |
| Множественное лечение ран | Mass cure wounds |
| Множественное полное исцеление | Mass heal |
| Молебен лечения | Prayer of healing |
| Молниевая стрела | Lightning arrow |
| Молния | Lightning bolt |
| Наблюдение | Scrying |
| Нанесение ран | Inflict wounds |
| Направленный снаряд | Guiding bolt |
| Находчивость | Glibness |
| Нашествие насекомых | Insect plague |
| Небесный огонь | Flame strike |
| Невидимое письмо | Illusory script |
| Невидимость | Invisibility |
| Невидимый слуга | Unseen servant |
| Необнаружимость | Nondetection |
| Нетленные останки | Gentle repose |
| Неудержимая пляска Отто | Otto's irresistible dance |
| Нистулова ложная аура | Nystul's magic aura |
| Обет | Geas |
| Облако кинжалов | Cloud of daggers |
| Облако смерти | Cloudkill |
| Область истины | Zone of truth |
| Обнаружение болезней и яда | Detect poison and disease |
| Обнаружение добра и зла | Detect evil and good |
| Обнаружение магии | Detect magic |
| Обнаружение мыслей | Detect thoughts |
| Образ | Major image |
| Общение | Commune |
| Общение с природой | Commune with nature |
| Оглушающая кара | Staggering smite |
| Огненная буря | Fire storm |
| Огненная стена | Wall of fire |
| Огненные ладони | Burning hands |
| Огненный снаряд | Fire bolt |
| Огненный шар | Fireball |
| Огненный щит | Fire shield |
| Огонь фей | Faerie fire |
| Оживление | Raise dead |
| Оживление вещей | Animate objects |
| Окаменение | Flesh to stone |
| Опознание | Identify |
| Опутывание | Entangle |
| Опутывающий удар | Ensnaring strike |
| Ослепляющая кара | Blinding smite |
| Остановка времени | Time stop |
| Отилюков ледяной шар | Otiluke's freezing sphere |
| Отилюков упругий шар | Otiluke's resilient sphere |
| Открывание | Knock |
| Отражения | Mirror image |
| Охранные руны | Glyph of warding |
| Охраняющая связь | Warding bond |
| Очарование личности | Charm person |
| Очищение пищи и питья | Purify food and drink |
| Падение пёрышком | Feather fall |
| Палящая кара | Searing smite |
| Палящий луч | Scorching ray |
| Паук | Spider climb |
| Паутина | Web |
| Переносящая дверь | Dimension door |
| Перст смерти | Finger of death |
| Пир героев | Heroes' feast |
| Планарные узы | Planar binding |
| Планарный союзник | Planar ally |
| Пляшущая молния | Chain lightning |
| Пляшущие огоньки | Dancing lights |
| Подводное дыхание | Water breathing |
| Подмога | Aid |
| Подобие | Simulacrum |
| Подсматривание | Clairvoyance |
| Подчинение зверя | Dominate beast |
| Подчинение личности | Dominate person |
| Подчинение чудовища | Dominate monster |
| Поиск животных или растений | Locate animals or plants |
| Поиск ловушек | Find traps |
| Поиск предмета | Locate object |
| Поиск пути | Find the path |
| Поиск скакуна | Find steed |
| Поиск существа | Locate creature |
| Поиск фамильяра | Find familiar |
| Полёт | Fly |
| Полное исцеление | Heal |
| Полное превращение | Shapechange |
| Понимание языков | Comprehend languages |
| Поражение | Harm |
| Порча | Bane |
| Порыв ветра | Gust of wind |
| Послание | Sending |
| Поспешное отступление | Expeditious retreat |
| Починка | Mending |
| Почтовое животное | Animal messenger |
| Превращение | Polymorph |
| Превращение в животных | Animal shapes |
| Преграда жизни | Antilife shell |
| Преграда магии | Antimagic field |
| Предвидение | Foresight |
| Предосторожность | Contingency |

| | |
|---|---|
| Предсказание | Divination |
| Призыв животных | Conjure animals |
| Призыв заграждения | Conjure barrage |
| Призыв залпа | Conjure volley |
| Призыв лесных обитателей | Conjure woodland beings |
| Призыв малых элементалей | Conjure minor elementals |
| Призыв молнии | Call lightning |
| Призыв небожителя | Conjure celestial |
| Призыв феи | Conjure fey |
| Призыв элементаля | Conjure elemental |
| Приказ | Command |
| Прикосновение вампира | Vampiric touch |
| Принуждение | Compulsion |
| Призрачный скакун | Phantom steed |
| Притворная смерть | Feign death |
| Притворство | Seeming |
| Пробуждение разума | Awaken |
| Проекция | Project image |
| Проекция в астрал | Astral projection |
| Проклятие | Bestow curse |
| Прыжок | Jump |
| Псевдожизнь | False life |
| Путешествие через растения | Transport via plants |
| Пылающий шар | Flaming sphere |
| Радужная стена | Prismatic wall |
| Радужные брызги | Prismatic spray |
| Разговор с животными | Speak with animals |
| Разговор с мёртвыми | Speak with dead |
| Разговор с растениями | Speak with plants |
| Размытый образ | Blur |
| Разрушительная волна | Destructive wave |
| Разящее око | Eyebite |
| Раскалённый металл | Heat metal |
| Распад | Disintegrate |
| Рассеивание добра и зла | Dispel evil and good |
| Рассеивание магии | Dispel magic |
| Регенерация | Regenerate |
| Реинкарнация | Reincarnate |
| Речь златоуста | Enthrall |
| Рост растений | Plant growth |
| Руки Хадара | Arms of Hadar |
| Сверкающие брызги | Color spray |
| Свет | Light |
| Свобода перемещения | Freedom of movement |
| Связь с иным миром | Contact other plane |
| Святилище | Hallow |
| Священное пламя | Sacred flame |
| Сглаз | Hex |
| Сигнал тревоги | Alarm |
| Силовая стена | Wall of force |
| Скольжение | Grease |
| Скороход | Longstrider |
| Слабоумие | Feeblemind |
| Слияние с камнем | Meld into stone |
| Слово возврата | Word of recall |
| Слово Силы: исцеление | Power word heal |
| Слово Силы: оглушение | Power word stun |
| Слово Силы: смерть | Power word kill |
| Смена обличья | Alter self |
| Смертный ужас | Weird |
| Смятение | Confusion |
| Снятие проклятья | Remove curse |
| Создание прохода | Passwall |
| Сокрытие разума | Mind blank |
| Солнечный луч | Sunbeam |
| Солнечный ожог | Sunburst |
| Сообщение | Message |
| Сопротивление | Resistance |
| Сотворение | Creation |
| Сотворение или уничтожение воды | Create or destroy water |
| Сотворение нежити | Create undead |
| Сотворение пищи и воды | Create food and water |
| Сотворение пламени | Produce flame |
| Стена ветров | Wind wall |
| Стена клинков | Blade barrier |
| Стихийное оружие | Elemental weapon |
| Страж веры | Guardian of faith |
| Стражи | Guards and wards |
| Сфера неуязвимости | Globe of invulnerability |
| Таинственный мираж | Mirage arcane |
| Телекинез | Telekinesis |
| Телепатия | Telepathy |
| Телепортация | Teleport |
| Тёмное зрение | Darkvision |
| Тензеров парящий диск | Tenser's floating disk |
| Терновая стена | Wall of thorns |
| Терновый кнут | Thorn whip |
| Тишина | Silence |
| Трюк с верёвкой | Rope trick |
| Туманное облако | Fog cloud |
| Туманный шаг | Misty step |
| Тьма | Darkness |
| Убежище | Sanctuary |
| Увеличение/уменьшение | Enlarge/reduce |
| Удержание личности | Hold person |
| Удержание чудовища | Hold monster |
| Ужас | Fear |
| Узилище | Forcecage |
| Указание | Guidance |
| Улучшение характеристики | Enhance ability |
| Умиротворение | Calm emotions |
| Ускорение | Haste |
| Усыпление | Sleep |
| Усыхание | Blight |
| Уход в иной мир | Plane shift |
| Уход за умирающим | Spare the dying |
| Фальшивый двойник | Mislead |
| Фокусы | Prestidigitation |
| Хождение по ветру | Wind walk |
| Хождение по воде | Water walk |
| Цветной шарик | Chromatic orb |
| Цепкая лоза | Grasping vine |
| Цунами | Tsunami |
| Чудотворство | Thaumaturgy |
| Чудо-ягоды | Goodberry |
| Шипы | Spike growth |
| Щит | Shield |
| Щит веры | Shield of faith |
| Эвардовы чёрные щупальца | Evard's black tentackles |
| Электрошок | Shocking grasp |
| Эфирность | Etherealness |
| Ядовитые брызги | Poison spray |
| Языки | Tongues |

# Алфавитный указатель

# Что Дальше?

Углубившись в процесс создания персонажа, пришло время, чтобы рассмотреть ваши следующие шаги. Удовольствие от D&D получают, играя в игру, а не только от процесса создания персонажа (хотя, это тоже весело).

*Стартовый набор* является отличным следующим шагом, если вы хотите попробовать себя в роли Мастера и познакомить ваших друзей с игрой. Если вы не знакомы ни с одним Мастером, попробуйте взять эту роль на себя. Стартовый набор это лучшее, с чего следовало бы начать свое путешествие.

Базовые правила D&D содержат некоторую из представленной в этой книге информацию, а также материал, необходимый для создания своей собственной кампании. После ознакомления со Стартовым набором, рассмотрите Базовые правила D&D, доступные для бесплатной загрузки на сайте DungeonsandDragons.com.

*Бестиарий* описывает наиболее важных чудовищ вселенной Dungeons & Dragons. В первую очередь он предназначен для Мастера, но также будет полезен и игрокам.

*Руководство Мастера* является исчерпывающим собранием знаний Мастера. Оно включает в себя магические предметы, дополнительные правила, и инструкции по созданию всего, начиная от простых пещер до всей вселенной вашего собственного мира.

Каждый год приносит новые публикации D&D приключений. Эти сценарии и кампании являются идеальным способом попробовать свои силы в проведении игры D&D, не затрачивая особых усилий.

Ищете где можно было бы регулярно играть в D&D или желаете просто вступить в игру в свободное время? Ознакомьтесь с информацией о проводимых играх на официальном сайте D&D Лиги искателей приключений dndadventurersleague.org, а также в официальной группе социальной сети Вконтакте Российского сообщества D&D Лиги vk.com/dnd_league.

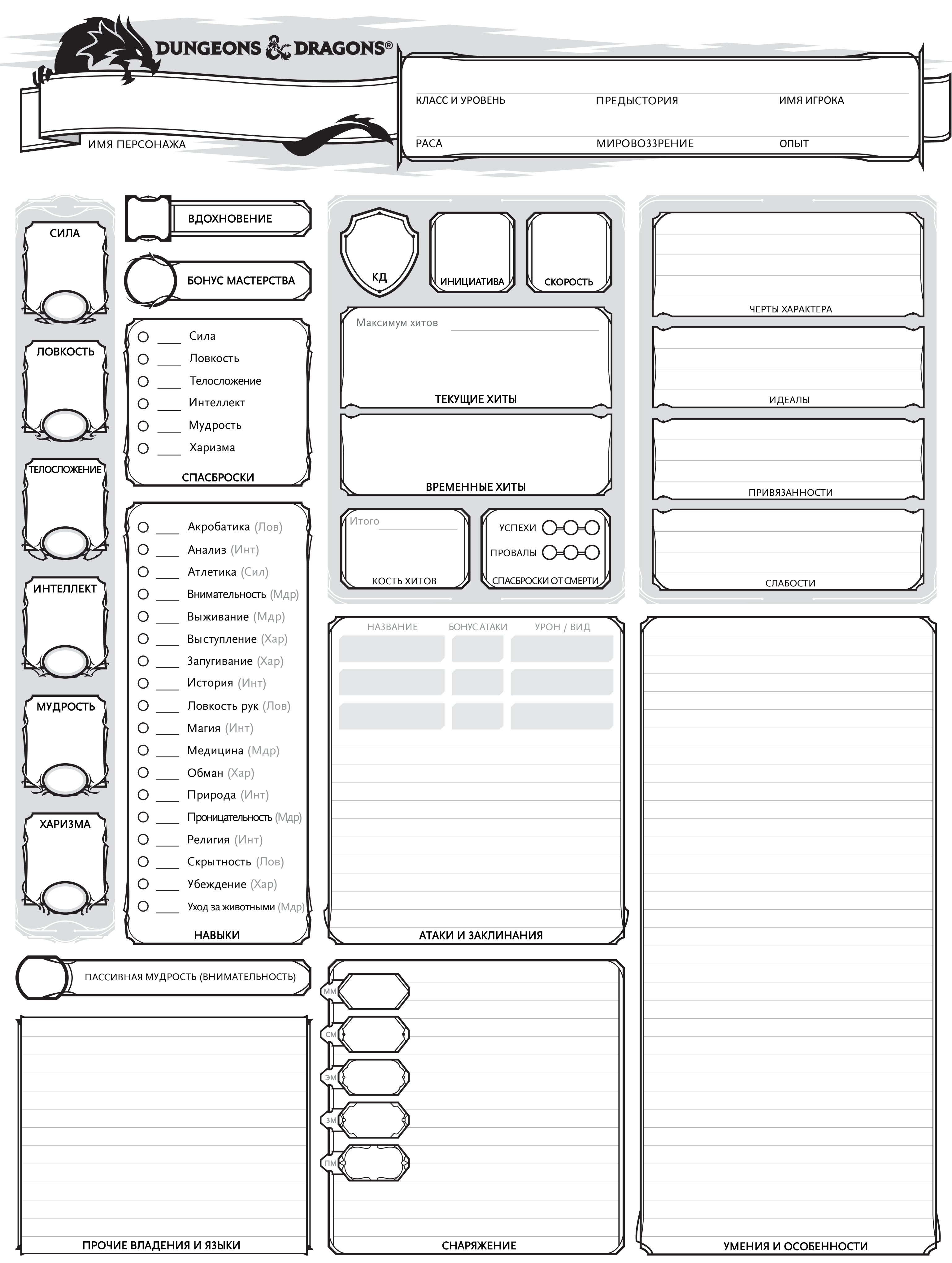
Наполните вашу игру жизнью, используйте широкий набор цифровых инструментов, предназначенных как для игроков, так и для Мастеров, таких как наряды, фигурки, планы и карты кампаний.

Не всегда возможно собрать регулярную группу игроков. В таких случаях настольная игра Dungeons & Dragons предоставляет идеальный игровой опыт. Также вы можете найти множество цифровых игр, которые предлагают приобрести опыт D&D для Mac, PC, планшетов и иных мобильных устройств.

Русскоязычную информацию и свежие переводы вы всегда сможете найти на сайте phantom-studio.ru или в группе социальной сети Вконтакте Студия фэнтези «PHantom» vk.com/phantom_st.

Улучши свою игру, посетив DungeonsandDragons.com или phantom-studio.ru


This document is for non commercial use only!




TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

КЛАСС ЗАКЛИНАТЕЛЯ

БАЗОВАЯ ХАРАКТЕРИСТИКА ЗАКЛИНАНИЙ

СЛОЖНОСТЬ СПАСБРОСКА

БОНУС БРОСКА АТАКИ ЗАКЛИНАНИЕМ

0 ЗАГОВОРЫ

УРОВЕНЬ ЗАКЛИНАНИЯ

ИТОГО ЯЧЕЕК

ЯЧЕЕК ИЗРАСХОДОВАНО

1

ПОДГОТОВЛЕНО

НАЗВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ

ИЗВЕСТНЫЕ ЗАКЛИНАНИЯ

2

3

4

5

6

7

8

9

TM & © 2014 Wizards of the Coast LLC. Permission is granted to photocopy this document for personal use.

# Подготовьтесь к приключению

Книга игрока является важным инструментом каждого игрока Dungeons & Dragons. Она содержит правила по созданию и совершенствования персонажа, предысториям и навыкам, исследованию и сражениям, снаряжению, заклинаниям и многому другому.

Используйте эту книгу, чтобы создать захватывающих персонажей среди наиболее известных рас и классов D&D.

Dungeons & Dragons окунут вас в мир приключений. Исследуйте древние руины и смертельные подземелья. Сражайтесь с чудовищами во время поисков легендарных сокровищ. Увеличивайте силу и опыт, путешествуя вместе с товарищами по неизведанным землям.

Мир нуждается в героях. Ответите ли вы на вызов?

Когда вы будете готовы к большему, расширьте свои приключения с пятым изданием *Руководства Мастера* и *Бестиария*.

DungeonsandDragons.com